L'EDIZIONE ITALIANA DI EDGE

N°018 - NATALE €6,00

GAME PRO

NINTENDO | SONY | M... | ...IN-OP | SET-TOP | ONLINE

DEUS EX 3
VIAGGIO ESCLUSIVO
ALLE ORIGINI DELLA LEGGENDA

PICCHIA & SPARA
GAME PRO INDAGA SU DUE
GENERI STORICI E AMATI

23 GIOCHI RECENSITI
GEARS OF WAR 2, LEFT 4 DEAD,
CALL OF DUTY: WORLD AT WAR,
RESISTANCE 2, THE LAST REMNANT,
ALONE IN THE DARK: INFERNO,
WIPEOUT HD, DISGAEA 3,
VALKYRIA CHRONICLES,
SHAUN WHITE SNOWBOARDING:
ROAD TRIP

MIYAMOTO CAMBIA MUSICA

IL GURU DI NINTENDO
SVELA IL FUTURO DEL Wii
SOLO SU GAME PRO

CAMPIONE D'INCASSI
sceneit?
SI PUÒ ESSERE CINTURA NERA DI QUIZ SUL CINEMA?
Sia che tu sia un venerabile maestro o un umile principiante, Scene It? Campione d'incassi! è il fantastico gioco a quiz sul cinema con nuovissimi spezzoni reali di film e tantissimi quesiti ingegnosi. Sia che giochi nel tuo salotto o su Xbox LIVE,® usa il Big Button Pad Wireless per far vedere al mondo chi è il maestro di kung-fu dei quiz sul cinema.
xbox.com/sceneit
12+
www.pegi.info
Microsoft game studios
© 2008 Microsoft Corporation. Tutti i diritti riservati. Microsoft, il marchio Microsoft Game Studios, Xbox, Xbox 360 e i marchi Xbox sono marchi o marchi registrati di Microsoft Corporation negli Stati Uniti e/o negli altri Paesi. Scene It? e Screenlife sono marchi registrati di Screenlife LLC. © 2008 Screenlife, LLC. Tutti i diritti riservati.
Jump in.
XBOX 360.

di Marco Accordi Rickards
Metalmark

Che una rivista mostri in copertina un volto umano è un passaggio di enorme importanza per il medium videoludico nel suo iter di affermazione come autentica manifestazione artistica dell'intelletto. Queste parole non devono sembrare delle vuote e pretenziose dichiarazioni d'intenti, perché sono invece la semplicissima constatazione di un dato di fatto. Dietro ogni opera multimediale interattiva (e mai come nel caso di *Wii Music* emerge l'insufficienza terminologica del nome 'videogioco', da cui la nostra non-recensione) si nasconde infatti un Autore, e non è casuale il fatto che io utilizzi questo verbo.

Gli Autori di videogiochi sono nati nascosti, è la Storia dell'industria che ce lo insegna. Quando Atari impediva ai propri designer di comparire con il proprio nome, un certo Trip Hawkins li lusingò chiamandoli 'artisti elettronici', promettendo loro di trattarli come scrittori di bestseller. La società che l'elegante gentiluomo fondò ebbe un certo successo... forse la conoscete: si chiama Electronic Arts.

Eppure, oggi come ieri, l'autorialità in campo videoludico vive ai margini della clandestinità. Per ogni Sid Meier che compare accanto al titolo dei suoi giochi, ci sono migliaia e migliaia di nomi nascosti, piccoli geni celati all'interno di interminabili crediti, neanche fossero *easter egg* di un DVD. Incredibile ma vero. Pensate a quanti nomi di autori di videogiochi conoscete e a quale sia la loro visibilità. Non c'è confronto con altri media.

Sembra ingiusto e, a mio avviso, lo è; come mai, allora, ci si ostina però a litigare attorno alle modalità di individuazione degli autori videoludici? Pensate, c'è persino chi disconosce una specifica paternità al Videogioco, quale che esso sia: questo sarebbe invero un prodotto 'di squadra'. Ma allora ecco che seppelliamo di nuovo i nomi, le idee, i volti; ecco che la sigla altisonante di un team, sempre più spesso espressione di un publisher accentratore, sarà la pietra tombale dell'autorialità. Un'altra illustre vittima del tecnicismo d'accatto che affligge questo settore.

Game Pro grida il suo dissenso nel modo più esplicito e clamoroso, sbattendo in copertina il volto di un game designer, *del* game designer, per ribadire ancora una volta che il Videogioco è arte, e che l'arte è espressione di un artista. Inequivocabilmente, anche se fosse questo stesso artista a qualificarsi in altro modo.

6, 7 e 8 dicembre

aiuta la ricerca e
la cura delle leucemie,
dei linfomi e del mieloma.
Ti aspettiamo in tutte le
piazze d'Italia.

AIL

ASSOCIAZIONE ITALIANA
CONTRO LE LEUCEMIE-LINFOMI E MIELOMA
ONLUS

Sede Nazionale:
Via Casilina, 5 - 00182 Roma
C/C Postale n. 873000

Per sapere in quali piazze trovi
le stelle AIL chiama il numero
06/70386013 o vai su

www.ail.it

SOTTO L'ALTO PATRONATO DELLA PRESIDENZA DELLA REPUBBLICA.

SI RINGRAZIA L'EDITORE.

GAME PRO

N°18 - NATALE 2008
gamepro@sprea.it

Direttore Editoriale **Stefano Spagnolo**
Art Director **Silvia Taietti**

Coordinatore Editoriale
Stefano Silvestri

Coordinatore di redazione
Paolo Paglianti

Realizzazione editoriale a cura di
Marco Accordi Rickards
Idra Editing Srl
Via Val Trompia 136 - 00141 Roma
Impaginazione e DTP **Alessandro Benedetti**

HANNO COLLABORATO
Francesca Noto, Virginia Petrarca, Guglielmo De Gregori, Eliana Bentivegna, Vincenzo Lettera, Fabio Davide, Matteo Bittanti, Roberto Recchioni, Simone Trimarchi, Gianluca 'Ualone' Loggia, Bonaventura Di Bello, Elisa Di Fiore, Veronica La Peccerella, Alessandro Mucchi, Lorenzo Fantoni, Roberto Bertoni, Giovanna Vizzaccaro (proof reader) e Flavia Ceccarelli (disegni)

Sprea editori
ITALY

Sprea Editori SpA
Socio Unico Medi & Son S.r.l.
Via Torino, 51 – 20063 Cernusco S/N (MI)
Tel (+39) 02.92432.1 Fax (+39) 02.9262.63147
editori@sprea.it - www.sprea.it

CDA
Luca Sprea (Presidente)
Stefano Spagnolo (Vice Presidente)
Mario Sprea
Paolo Piscopo
Massimo Camerata

ABBONAMENTI
Si risponde solo alle mail indirizzate a
abbonamenti.gamepro@sprea.it
o ai fax inviati al numero **02.700537672**
www.gameproabbonamenti.it

ARRETRATI
Si risponde solo alle mail indirizzate a
abbonamenti.gamepro@sprea.it
o ai fax inviati al numero **02.700537672**

Stampa: Mazzucchelli S.p.A. - Seriate (BG)
Carta: Valpaco Paper Supply Chain Optimizer
Distribuzione: M-Dis Distribuzione S.p.A. Milano

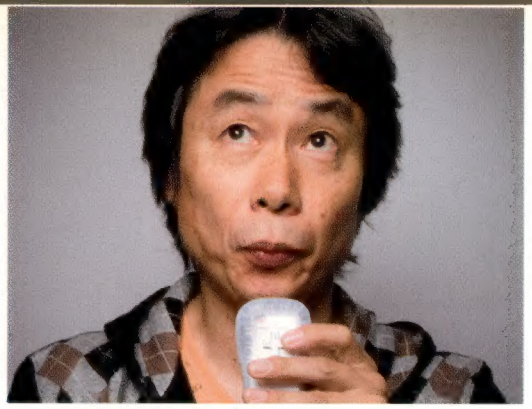
GAME PRO
Pubblicazione mensile registrata al
Tribunale di Milano il 07/05/2007, con il n. 284.
Tariffa R.O.C. - Poste Italiane S.p.A. - Spedizione
in Abb. Post. D.L. 353/2003 (conv. in L. 27.02.2004, n° 46),
art.1, comma 1, DCB Milano
Una copia € 6,00

Direttore Responsabile
Luca Sprea

COPYRIGHT SPREA EDITORI S.P.A.
SOCIO UNICO MEDI & SON S.R.L.
La Sprea Editori è titolare esclusiva di tutti i diritti di pubblicazione e diffusione. L'utilizzo da parte di terzi di testi, fotografie e disegni, anche parziale, è vietato. L'Editore si dichiara pienamente disponibile a valutare - e se del caso regolare - le eventuali spettanze di terzi per la pubblicazione di immagini di cui non sia stato eventualmente possibile reperire la fonte

INFORMATIVA E CONSENSO IN MATERIA DI TRATTAMENTO DEI DATI PERSONALI (CODICE PRIVACY D.LGS. 196/03)
Nel vigore del D.Lgs 196/03 il Titolare del trattamento dei dati personali, ex art. 28 D.Lgs. 196/03, è Sprea Editori S.p.A. Socio Unico Medi & Son S.r.l. (di seguito anche "Sprea"), con sede in Cernusco sul Naviglio (MI), via Torino, 51. La stessa La informa che i Suoi dati, eventualmente da Lei trasmessi alla Sprea, verranno raccolti, trattati e conservati nel rispetto del decreto legislativo ora enunciato anche per attività connesse all'azienda. La avvisiamo, inoltre, che i Suoi dati potranno essere comunicati e/o trattati (sempre nel rispetto della legge), anche all'estero, da società e/o persone che prestano servizi in favore della Sprea. In ogni momento Lei potrà chiedere la modifica, la correzione e/o la cancellazione dei Suoi dati ovvero esercitare tutti i diritti previsti dagli artt. 7 e ss. del D.Lgs. 196/03 mediante comunicazione scritta alla Sprea e/o direttamente al personale incaricato preposto al trattamento dei dati. La lettura della presente informativa deve intendersi quale presa visione dell'Informativa ex art. 13 D.Lgs. 196/03 e l'invio dei Suoi dati personali alla Sprea varrà quale consenso espresso al trattamento dei dati personali secondo quanto sopra specificato.

L'invio di materiale (testi, fotografie, disegni, etc.) alla Sprea Editori S.p.A. Socio Unico Medi & Son S.r.l. deve intendersi quale espressa autorizzazione alla loro libera utilizzazione da parte di Sprea Editori S.p.A. Socio Unico Medi & Son S.r.l. per qualsiasi fine e a titolo gratuito, e comunque, a titolo di esempio, alla pubblicazione gratuita su qualsiasi supporto cartaceo e non, su qualsiasi pubblicazione (anche non della Sprea Editori S.p.A. Socio Unico Medi & Son S.r.l.), in qualsiasi canale di vendita e Paese del mondo. Il materiale inviato alla redazione non sarà restituito.



IL COMPOSITORE 036
Shigeru Miyamoto spiega la sua idea di portare nuovi tipi di videogioco alle masse e l'ultimo parto di questa filosofia: *Wii Music*

MK = X 042
Intervista a Hector Sanchez, producer di *Mortal Kombat Vs DC Universe*, sullo stato di salute dei picchiaduro

BREVE STORIA DEL 3D 050
Una semplice spiegazione delle principali tecniche grafiche che creano gli universi digitali

REALTÀ POTENZIATA 056
Anche senza il suo creatore Warren Spector, *Deus Ex* si approssima al suo terzo capitolo

CONTENUTI

NATALE

Questo mese

OUTSOURCE SENZA LIMITI 064
Una chiacchierata con i fornitori di materiale audiovisivo per le più grandi produzioni attuali

Tutti i mesi

006 **Start**
News, interviste, approfondimenti e altro

082 **U.S. Gameocracy**
Dalla nostra inviata negli Stati Uniti

102 **Time Extend**
Einhänder

106 **The Making of...**
Max Payne

112 **Studio Profile**
EA Bright Light

113 **Academy Profile**
University of the West of Scotland

114 **Appunti di Game Design**
Capire il videogioco per giocare meglio

116 **Gli Editorialisti di Game Pro**
Riflessioni qualificate dall'Italia e dal mondo

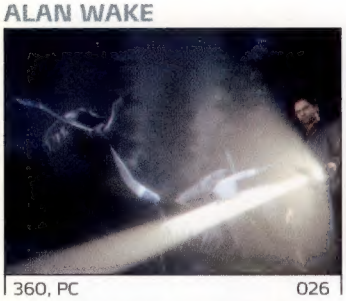
122 **Borderline Cafè**
Ingresso vietato ai non giocatori

CONTENUTI

CONTINUA

Hype

ALAN WAKE



360, PC 026

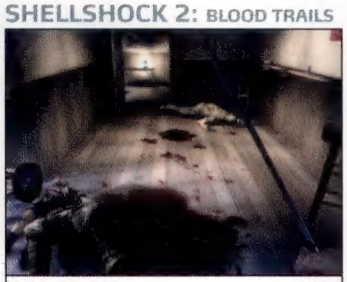
WHITE KNIGHT CHRONICLES

PS3 028

STAR OCEAN 4: THE LAST HOPE

360 029

SHELLSHOCK 2: BLOOD TRAILS



360, PC, PS3 030

PHANTASY STAR ZERO

DS 032

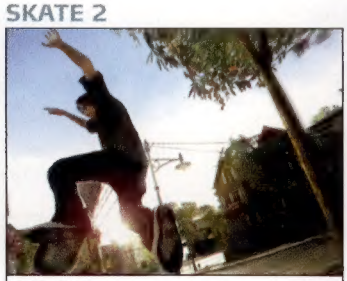
WHITE GOLD: WAR IN PARADISE

360, PC 032

TATSUNOKO VS CAPCOM

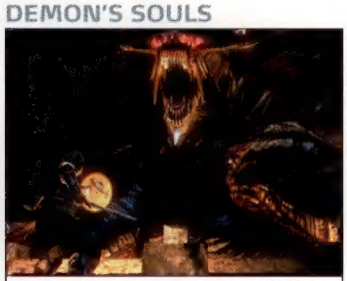
Wii 033

SKATE 2



360, PS3 033

DEMON'S SOULS



PS3 034

NINJA BLADE

360 034

EAT LEAD

360, PS3 035

BURN, ZOMBIE, BURN

PS3 035

Review

GEARS OF WAR 2

360 086

ALONE IN THE DARK: INFERNO

PS3 092

ARMORED CORE 4 ANSWER

360 094

CAPTAIN RAINBOW

Wii 096

FLOWER/LE MINIERE DI MORIA

DS/PC 098

START

006 **Yes, they can**
Il futuro del videogioco è ancora tutto da definire: un'analisi delle vendite hardware dell'anno appena trascorso

012 **La rinascita della Fenice**
Lo sceneggiatore Stuart Beattie, il film di *Gears of War* e il rapporto cinema-videogiochi

014 **Affari buffi**
Il fondatore di Gamecock Mike Wilson sulla necessità di portare l'allegria nel publishing dei videogiochi

016 **Giochi storici**
Il primo archivio videoludico d'Inghilterra per preservare la Storia del medium

018 **Movimento underground**
Installazioni artistiche e videogiochi si incontrano in SwanQuake

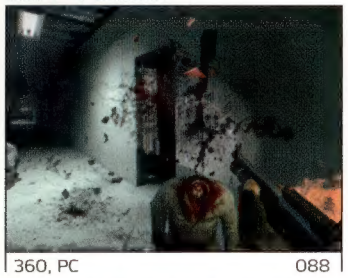
019 **L'intelligenza artificiale di CoJACK**
Dalla simulazione militare al videogioco, un software che intende rivoluzionare l'IA dei titoli bellici

020 **Made in Italy**
Le news sull'industria italiana dei videogiochi

022 **Consigli per la lettura**
The Ultimate Guide to your Life e Beyond Barbie & Mortal Kombat

023 **Incoming**
Il radar per tenere sotto controllo le uscite di rilievo

LEFT 4 DEAD



360, PC 088

CALL OF DUTY: WORLD AT WAR

360, PC, PS3 090

RESISTANCE 2

PS3 091

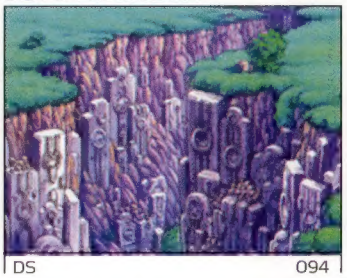
VALKYRIA CHRONICLES

360, PS3 092

THE LAST REMNANT

360, PS3 093

SOMA BRINGER



DS 094

WIPEOUT HD

PS3 095

BAJA: EDGE OF CONTROL

360, PS3 095

MEGA MAN 9

360, PS3, Wii 096

NEED FOR SPEED UNDERCOVER

360, PC, PS3 097

SHAUN WHITE: ROAD TRIP

Wii 097

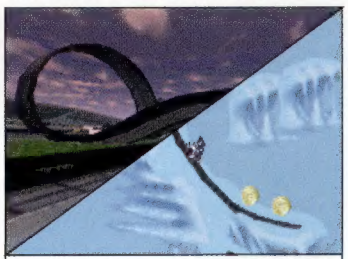
DISGAEA 3/TALES OF VESPERIA

PS3/360 099

LEGENDARY/WORLD OF GOO

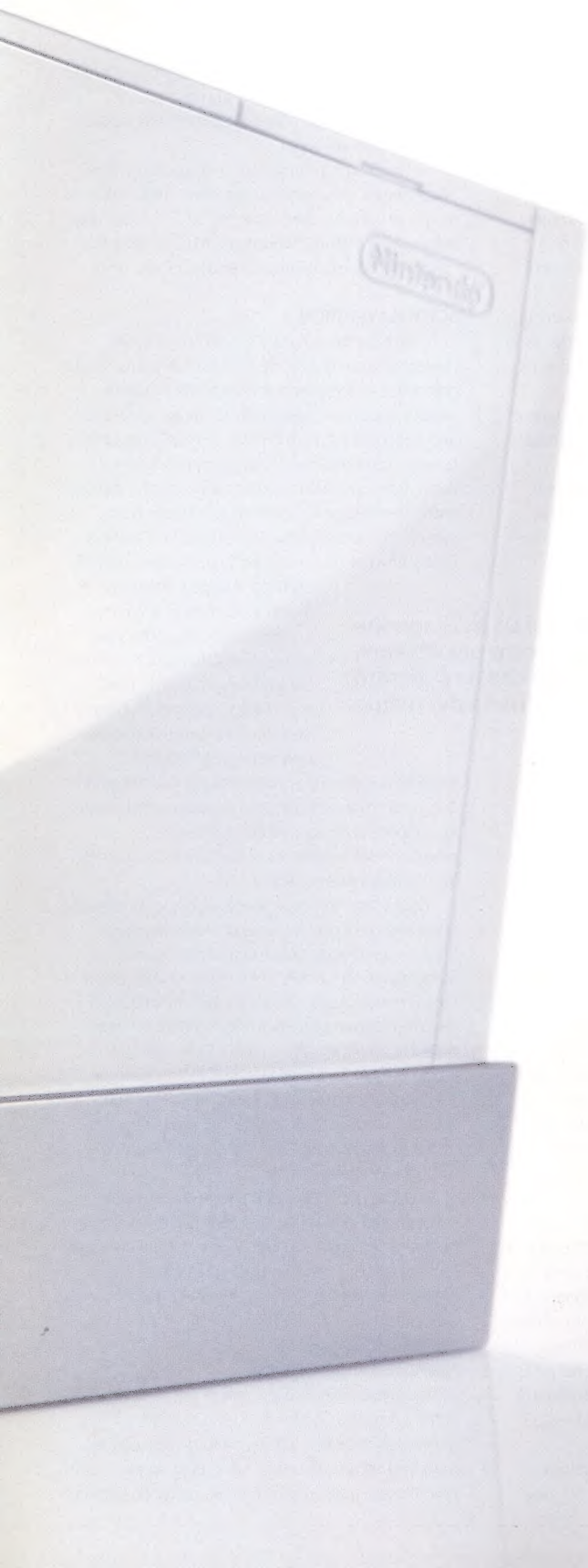
360, PC, PS3/PC, Wii 100

TRACKMANIA DS/LINE RIDER 2



DS / DS 103

POWER
RESET
EJECT
Wii



MERCATO

Yes, they can

Incredibilmente, la console war è ancora aperta. E per una volta tutte e tre le grandi produttrici di hardware possono dire: 'Posso farcela'

La competizione tra hardware è sempre stata interpretata, in maniera quasi folkloristica, come una guerra dalla quale sarebbe emerso un unico vincitore. Una concezione del mercato che finora ha decretato vittime illustri e supremazie lunghe anni. Ma l'anomalia ha cominciato a manifestarsi con la generazione Xbox 360, Wii e PlayStation 3. Ognuna di queste console ha riservato sorprese e delusioni, eludendo qualunque previsione fatta al momento della loro uscita e smentendo costantemente chi si pronunciava annunciando il vincitore.

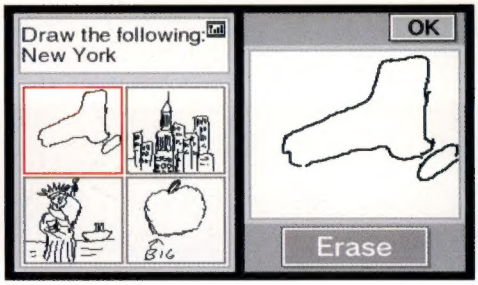
Se nelle scorse generazione era possibile individuare fin dai primi mesi di vita di una console il suo destino, dopo che ognuno dei concorrenti ha oltrepassato i due anni i giochi sono tuttora in corso. Chi in un modo chi nell'altro, è riuscito a inserirsi nel mercato tra alti e bassi senza dare il colpo definitivo ai concorrenti ma nemmeno compromettendosi del tutto. La verità è che, probabilmente, non ci sarà un vero vincitore né tanto meno un vero e proprio sconfitto. La situazione che sta vivendo al momento il mercato non deve essere interpretata come una fase di stallo.

La verità è che, probabilmente, in questa generazione non ci sarà un vero vincitore né tanto meno un vero e proprio sconfitto

Piuttosto, è l'indice di una sua nuova tendenza, dove la qualità e le risorse investite da ogni compagnia sono tali che ne esce un quadro in cui non è possibile decretare la migliore in assoluto. Forse, si sta aprendo un'era in cui non esisterà la competizione ma una, seppur sofferta, coesistenza. Il bilancio di quest'anno è atipico perché non si conclude con un solo nome che emerge, ma per stilarlo occorre delineare la peculiare situazione di ciascuna console.

Satoru Iwata, Presidente di Nintendo, ha segnato con il suo regno la rinascita della casa di videogiochi di Kyoto

Dopo il clamoroso successo del Wii e dei suoi Mii, Microsoft ha emulato l'idea con gli Avatar del 360



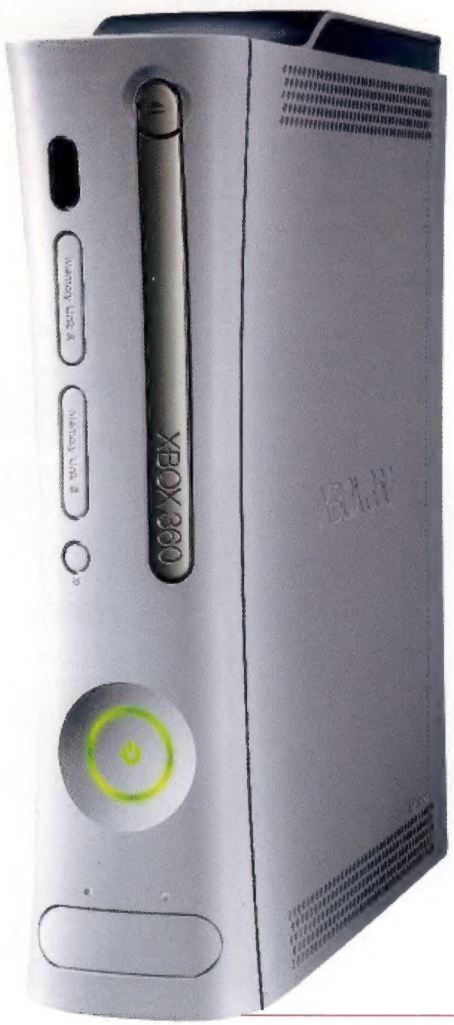
NINTENDO WII

Grazie alla sua strategia di pensiero laterale, Wii continua a primeggiare sia in campo hardware che in campo software. Per quanto sia difficile individuare punti di frattura in questa politica, è comunque interessante notare come, in proporzione rispetto a Xbox 360, gli utenti Wii comprino meno giochi. In aggiunta, la percentuale di software venduto si sbilancia a favore dei titoli first party, ribaltando la situazione osservata sulle console concorrenti.

Questa tendenza può essere spiegata con il fatto che l'accento si sia spostato più sulle vendite a lungo termine che sul blockbuster stagionale. Reggie Fils-Aime ha portato a esempio di questa scelta le vendite di *Wii Fit*, software che a differenza di *Brain Training* e *Nintendogs* ha registrato un successo enorme ma non esplosivo. Ma la sua diffusione continua tuttora a procedere e hanno superato persino quelle di titoli usciti prima come *Grand Theft Auto IV*, in entrambe le sue versioni. Osservare il lancio di un prodotto Nintendo quindi potrebbe non essere più indicativo del suo futuro successo, poiché le sue vendite procedono in maniera più simile a uno stillicidio che a una cascata.

E il motivo risiede proprio nella diversa percezione che ha il pubblico del software Nintendo. *Wii Fit* non dev'essere considerato un software che punta a essere il più venduto o importante della stagione, quanto un accessorio sempre verde da abbinare all'acquisto della console a prescindere dal periodo dell'anno in cui avvenga. Se le vendite del Wii negli Stati Uniti sono al momento le più stupefacenti, è proprio in virtù di questa rivoluzione copernicana: il mercato americano impone i trend in ambito tecnologico e ha percepito la console come uno di essi piuttosto che come piattaforma per giocare.

Con un'Europa che segue a ruota, delude in parte l'attecchimento in Giappone, che ci lascia presagire una possibile iniezione di vitalità tramite un upgrade della console in stile DSi.



Il tasso di penetrazione del DS in Giappone si è mantenuto fuori parametro per tre anni, costituendo una base installata che ha superato quella della PS2 nella metà del tempo

MICROSOFT XBOX 360

Vuoi per i numerosi tagli apportati al prezzo della console, vuoi per un parco giochi più variegato e in grado di soddisfare i gusti dell'utenza nipponica, Microsoft sta finalmente raggiungendo traguardi più o meno concreti nella Terra del Sol Levante, da sempre vera e propria bestia nera dell'azienda. Se si pensa ai disastrosi risultati (non) ottenuti in passato, il raggiungimento di 750.000 unità vendute in Giappone appare come un ineffabile successo, marcato ulteriormente dal ritrovarsi costantemente sopra PlayStation 3 nelle classifiche mensili NPD (benché perennemente alle spalle di Nintendo). Sembra quasi come se Microsoft, dopo aver celatamente sondato il terreno con la sua prima console, stesse costruendo quella Morte Nera in grado di sferrare il definitivo attacco al mercato più lontano. E, forse, è proprio questa la strada giusta da intraprendere.

Negli altri mercati, infatti, Xbox 360 ha ormai un posto ben solido, con la percentuale di vendite cresciuta esponenzialmente, soprattutto nella seconda metà dell'anno, soprattutto grazie a un ottimo supporto sul lato software. È però curioso vedere come le vendite in Europa restino così bilanciate nel tempo: similmente a quanto accaduto nei due anni passati, anche nel 2008 sono state vendute nel Vecchio Continente 2 milioni di unità, per un totale complessivo di 6 milioni (di cui 2.3 solo nel Regno Unito).

Nell'ultimo anno, Microsoft è riuscita a ottenere record anche nel mercato statunitense, dove nel mese di Maggio è stata la prima console next-gen a superare le 10 milioni di unità, sebbene vada preso in considerazione il largo anticipo con cui è stata lanciata rispetto alla concorrenza.

Nel momento in cui scriviamo, le vendite di Xbox 360 si apprestano a sorpassare quelle 25 milioni di unità raggiunte dal suo predecessore nell'arco di cinque anni, mentre il CFO **Mindy Mount** afferma "questo è solo l'inizio". Noi non lo mettiamo certo in dubbio.

SONY PLAYSTATION 3

Com'era prevedibile, il 2008 è stato l'anno in cui PlayStation 3 si è finalmente procurata un posto, seppur nelle retrovie, nel teatrino dei dati e delle tabelle di vendita. Superato l'ostacolo iniziale, rappresentato da uno spropositato prezzo di lancio e da un'offerta per l'utente che non lo giustificava appieno, Sony ha finalmente cominciato a vedere i primi numeri, complice anche l'uscita di grandi perle in esclusiva per la sua console (chi ha detto *MGS4*?). Tuttavia, fino alla fine della scorsa generazione, in pochi si sarebbero davvero aspettati di leggere PlayStation in fondo alle classifiche di vendita.

Quello nipponico, manco a dirlo, è il mercato in cui la console Sony ha ricevuto una migliore accoglienza, piazzando in breve oltre 2 milioni di unità e scalzando le vendite che Microsoft ha ottenuto con oltre un anno di anticipo. Peccato soltanto che, negli ultimi mesi dell'anno, le vendite della console in Giappone abbiano ricevuto un notevole rallentamento, assestandosi addirittura sotto quelle di Xbox 360 nei dati mensili.

Negli States, invece, sebbene siano ancora inferiori a quelle della concorrenza, le vendite di PlayStation 3 hanno recentemente subito una notevole spinta, aumentando tra Ottobre e Novembre del ben 285% e raggiungendo attualmente le 5 milioni di unità. Non si discosta molto la quantità di unità vendute in Europa, dove 1.4 milioni riguardano solo il Regno Unito. Lo scorso maggio, la quantità totale di PS3 vendute nel Vecchio Continente superò il numero di Xbox 360 piazzate, sebbene fosse stata lanciata con 16 mesi di ritardo, a dimostrazione dell'influenza che Sony ha a tutt'oggi nel nostro mercato.

Tuttavia, non si può certo parlare di insuccesso: come un ago ipodermico, uno degli obiettivi di Sony per questa generazione era l'introdurre e lanciare un nuovo formato ottico, e 17 milioni di unità vendute globalmente in due anni è certamente un buon risultato.

NINTENDO DS E SONY PSP

Per il primo anno dall'uscita delle prime versioni di DS e PSP si riscontra, scorrendo i dati di vendita giapponesi dell'intero 2008, una forte anomalia: la macchina Sony risulta infatti per l'intero anno in netta rimonta sulla rivale, risalita in prima posizione soltanto

durante alcune settimane isolate e più recentemente per via dell'uscita del DSi, che tuttavia non pare aver generato le scene caotiche a cui gli analisti di mercato si erano abituati all'uscita di ogni nuova colorazione del Lite. Se la situazione può apparire allarmante per la console Nintendo, occorre fare alcune considerazioni che auspicabilmente aiuteranno a diradare le perplessità. Il tasso di penetrazione del DS in Giappone si è mantenuto costantemente fuori parametro per circa tre anni, arrivando inevitabilmente a saturare il mercato e costituendo nel frattempo, ad ogni modo, una base installata che ha superato quella della PS2 nella metà del tempo impiegato dalla stessa. PSP, dal canto suo, può contare su una nuova versione, la 3000, e sull'attrattiva esercitata su un popolo di pendolari quale è quello nipponico da titoli online quali *Monster Hunter* e *Phantasy Star Portable*, cui finalmente il pubblico può dedicarsi dopo essersi procurato l'imprescindibile DS.

Negli Stati Uniti, nel frattempo, le vendite del portatile Nintendo si mantengono stabilmente alte al secondo posto (subito dopo il Wii) nella classifica mensile degli NPD, mentre la PSP stenta a ritagliarsi un posto nel cuore dell'utenza americana; l'Italia, invece, è l'unico Paese in un'Europa ancora una volta favorevole a Nintendo in cui i due formati competano praticamente alla pari.

Nel complesso, il futuro del DS rimane roseo: a parte le nuove possibilità aperte dalle feature aggiuntive del DSi, il portatile si è rapidamente trasformato nella console d'elezione dei JRPG, che giovano della deflazione del budget garantita sulla piattaforma in esame consentendo a team di piccole dimensioni di affollarla di progetti di ogni tipo, dai titoli sperimentali alle produzioni transmediali quali *Phantasy Star Zero* e *World Destruction*. Allo stesso tempo, tuttavia, la schiacciante vittoria del DS (almeno a questo stadio) porta a percepire erroneamente il notevole successo di Sony con la sua PSP, che ha comunque raggiunto gli 11 milioni di pezzi venduti in tutto il mondo. Un monito, se mai ce ne fosse stato bisogno, del fatto che le tendenze del mercato stanno rapidamente cambiando.

Tra tutte le console di questa generazione, la PlayStation 3 è certamente l'oggetto misterioso. Sony assicura che la sua macchina è 'a prova di futuro'. e in effetti la tecnologia al suo interno, complice il Blu-ray, sembrerebbe confermarlo. Solo il tempo, in realtà, potrà stabilire la solidità di queste affermazioni

CONSOLE WAR E DINTORNI Il parere del team di **Game Pro**

Marco Accordi Rickards

Il miope e il lungimirante

All'annuncio del DS, quando la gran parte della critica e dei videogiocatori affermavano che la PSP avrebbe pulito i pavimenti con la nuova console a doppio schermo di casa Nintendo, dissi subito che sarebbe stato un enorme successo. Lo stesso al momento dell'entrata in scena del Wii. La storia, a quanto pare, mi ha dato ragione. Qualcosa di identico è avvenuto in relazione a *Wii Fit*: non appena la casa di Kyoto svelò questo gioco/software, mi sbilancia immediatamente nel dire che avrebbe venduto almeno 10 milioni di copie a livello worldwide. Ebbene, il computo totale del 2008 parla chiaro: ho vinto la mia scommessa. Il punto è che non solo Nintendo ha davvero indovinato la sua strategia di mercato, ma che sta facendo, insieme al suo profitto, anche il bene del mercato, dell'industria e... dei videogiocatori tradizionali. Sì, perché una base installata titanica attirerà interessi e investimenti, e questi ultimi si tradurranno in titoli, tanti titoli. Brutti e belli. I miopi strepitano, il lungimirante sorride.

Virginia Petrarca

Chi vuol esser lieto sia...

I famosi versi di Lorenzo De' Medici sembrano scritti per periodi come questo, tanto dal punto di vista dell'economia generale quanto da quello dell'industria videoludica. Gli esiti della lotta tra piattaforme non sono mai parsi tanto nebulosi, tra il sorpasso di Xbox 360 ai danni della PS3 in Giappone e i continui colpi di scena nei dati di vendita, lo spostamento dell'interesse dalle console casalinghe ai portatili, l'ascesa della distribuzione digitale e l'inattesa vittoria del Wii, l'outsider Nintendo che sovverte le regole della rincorsa a valori produttivi sempre più alti per inventare i nuovi dettami dell'industria dell'intrattenimento interattivo. In questa condizione apparentemente inedita è possibile individuare lo spettro dei corsi e ricorsi storici, di un passato che ritorna: già vent'anni fa, in un mercato giudicato non più vitale, una casa giapponese in cerca di nuovi sbocchi commerciali recò un nuovo soffio vitale ridefinendo il concetto di videogioco e aprendolo alle masse dopo un crescente arroccamento dell'utenza. Quella casa, ieri come oggi, si chiamava Nintendo.

Guglielmo De Gregori

Monster Hunting

Nonostante la politica orientata ai giocatori occasionali di Nintendo sia tuttora motivo di sconforto tra gli appassionati storici della compagnia, il famoso annuncio pre-TGS potrebbe essere indice di un ritorno alla sua utenza originale con titoli come *Sin & Punishment 2* e *Punch-Out*. Allo stesso tempo, Nintendo potrebbe tentare di coprire un lato al momento debole ed evitare così un attacco da parte di console come Xbox 360 che, contro ogni previsione, sta cominciando a prendere piede anche in Giappone. L'attenzione quasi disperata di Microsoft verso il Giappone sta lentamente dando i suoi frutti, dimostrando che non si deve lasciare nulla di intentato e che anche una reputazione sbagliata si può scardinare. Sony, dal canto suo, dà meno affidabilità rispetto ai concorrenti, ma ha dimostrato che anche la supremazia del DS può essere eguagliata. Chissà che, dopo la perdita dell'esclusiva di *Final Fantasy XIII*, non arrivi anche il *Monster Hunter* della situazione su PS3.

Eliana Bentivegna

Rincorsa lenta

L'anno che sta per chiudersi, Nintendo a parte, è stato per certi versi quello di Xbox 360. La console del colosso di Redmond, data per spacciata da molti alla vigilia dell'avvento della PlayStation 3, ha di fatto retto il colpo, riuscendo a tenere a distanza di sicurezza il mostro tecnologico di Ken Kutaragi. Fallimento parziale delle strategie di Sony Computer Entertainment o forza e tenacia del team statunitense e dei suoi bracci armati localizzati nel mondo? Molto probabilmente, la risposta è quella classica: per un concorso di tutti e due i motivi. In Europa l'Xbox 360 fatica un po' (ma il Regno Unito aiuta Microsoft), mentre in USA sembra consolidarsi come console HD d'elezione. La notizia però è un'altra. Vedere un 360 che tiene testa (e, a tratti, alla grande) in Giappone a una console chiamata 'PlayStation' fa davvero impressione. È come, concedetemi la licenza, se i G.I. Joe sbarcassero a Tokio e prendessero Godzilla a calci... sulla coda. Uno spettacolo nettamente fuori dall'ordinario.

Vincenzo Lettera

Il Ninja di Redmond

Non riesco a spiegarmelo: ogniqualvolta un nuovo JRPG esce su Xbox 360, le vendite della console in Giappone si impennano in maniera impressionante. E, a ogni nuova uscita, la quantità è sempre assurdamente elevata, quasi come se gli stessi giocatori nipponici vendano e ricomprino la console in continuazione. È folle, non vi pare? Scherzi a parte, alla luce degli attuali dati di vendita, la convinzione è che la prima Xbox non sia stata un flop nella Terra del Sol Levante, ma un silenzioso ninja che, infiltratasi in territorio avversario, è ora in grado di colpire direttamente al nucleo. Una strategia graduale e lungimirante ma che sul lungo periodo non mancherà di raccogliere i suoi frutti. In un senso o nell'altro, il 2008 è stato un anno vincente per l'azienda di Redmond, sebbene la polvere che Nintendo lascia alle sue spalle sia ormai una pietanza fissa nel menù. Affermare che l'azienda di Kyoto non rappresenti un reale competitor poiché mira a un diverso target, sembra tuttavia una scusa passata di moda.

L'ABBONAMENTO PAGALO VIA WEB

SOLO 37.90€

ricevi 12 numeri

SE RINNOVI CON CARTA DI CREDITO SUL WEB

L'EDIZIONE ITALIANA DI **EDGE**

Puoi rinnovare anche se il tuo abbonamento non è ancora scaduto

SE SEI GIÀ ABBONATO E RINNOVI CON CARTA DI CREDITO VIA WEB

Se rinnovi l'abbonamento con carta di credito il risparmio è maggiore rispetto a un altro tipo di rinnovo: 12 numeri a soli

€ 37.90

Prezzo a copia Euro 3,16

Risparmio totale Euro 34,10 pari al 47,36% Risparmi più di 5 numeri + altri 7 euro + 1 euro di bollettino rispetto a un nuovo abbonato

SE SEI GIÀ ABBONATO E RINNOVI

Se rinnovi l'abbonamento a Game Pro risparmi di più rispetto a un nuovo abbonato

€ 39.90

Prezzo a copia Euro 3,33

Risparmio totale Euro 32,10 pari al 44,58% Risparmi più di 5 numeri + 5 euro rispetto a un nuovo abbonato

NUOVI ABBONATI CON CARTA DI CREDITO VIA WEB

Abbonati a Game Pro e risparmi 12 numeri a soli

€ 41.90

Prezzo a copia Euro 3,49

Risparmio totale Euro 30,10 pari al 41,81% Risparmi più di 5 numeri

I NUOVI ABBONATI

Abbonati a Game Pro e risparmi! 12 numeri a soli

€ 44.90

Prezzo a copia Euro 3,74

Risparmio totale Euro 27,10 pari al 37,64% Risparmi più di 4 numeri

OFFERTA VALIDA FINO AL 31/12/2008

Sei pronto? *Ti servono massima concentrazione, sangue freddo e grande abilità. Ogni mese,* ***Game Pro*** *verrà consegnato puntualmente a casa tua. Non puoi rischiare di lasciarti sfuggire neanche un numero di* ***Game Pro*** *e nemmeno rinunciare a uno sconto davvero eccezionale.*

Il gioco si è fatto veramente duro: è arrivato il momento di abbonarsi!

I VANTAGGI

Abbonandoti oggi stesso a **Game Pro**, potrai cominciare a ricevere direttamente a casa tua la rivista già dal prossimo numero. Se le poste dovessero smarrire una copia, basta che tu ci scriva una e-mail e ti prolunghiamo l'abbonamento!

✔ Sconto del 47,36%, praticamente più di 5 NUMERI GRATIS, per i rinnovi!

✔ Nessun rischio!
Soddisfatto o rimborsato!
In qualsiasi momento!

vai su www.gameproabbonamenti.it

Sottoscrivendo l'abbonamento
ricevi a casa il tuo mensile preferito
e puoi gestirlo come vuoi tu dal WEB

AVRAI UNA CABINA DI COMANDO PERSONALE

ECCO TUTTO QUELLO CHE CI POTRAI FARE

- ✔ puoi **spostarlo** quando cambi indirizzo, anche solo per un mese
- ✔ puoi **interrompere** la spedizione durante le vacanze
- ✔ puoi **controllare** quando lo abbiamo spedito
- ✔ puoi **verificare** se ti sta per scadere l'abbonamento
- ✔ puoi **rinnovarlo** da solo, risparmiando tempo, denaro e fastidi

Per ogni informazione ulteriore rivolgersi a abbonamenti. Game Pro@sprea.it - FAX: 02.700537672

Sprea Editori ITALY

SOUND BYTES

"Se questo prezzo dovesse sembrarvi esagerato, pensate prima all'IVA, al prezzo consigliato, ai costi di produzione e di distribuzione... non vi stiamo imbrogliando."
La descrizione di **Harmonix** per la UK Bandana, acquistabile in *Rock Band 2* al ragguardevole prezzo di 366 dollari

"Il co-publisher e distributore del gioco in Giappone, Interchannel, si sta occupando della situazione. Nel frattempo siamo entusiasti del fatto che questo sfogo di paranoia abbia portato tanta attenzione sul nostro primo figlio avuto con Renegade Kid."
Mike Wilson di Gamecock reagisce col suo inimitabile stile alle richieste dell'Associazione Psichiatrica giapponese di ritirare *Dementium: The Ward* dai negozi

"*Superman* è stato un'esperienza turbolenta, ma secondo me quello che non ti uccide ti rende più forte. Di certo ha reso più forte il mio fegato."
La cancellazione di *Tiberium* ha ispirato una moltitudine di storie interne sugli studio di EA LA, tra le quali questa perla sulla realizzazione di *Superman Returns*

"Ho un favore da chiedervi: abbiamo creato questo gioco per tutti e non solo per i giocatori. Quindi vi prego, vi prego, vi prego, vi prego, trovate qualcuno che non giochi e vedete come differisce il suo mondo rispetto al vostro."
Peter Molyneux ai redattori che hanno recensito *Fable II*

"EA non potrebbe farlo, cosa ne può sapere EA al riguardo? Non sanno nulla di come si lanci un MMOG in Europa, a parte spendere un sacco di soldi per chiudere i server, credo."
Non è esattamente il modo ideale, **Paul Barnett**, di parlare del proprio co-publisher proprio all'uscita di *Warhammer Online*

"I giochi di Peter Molyneux hanno venduto oltre 15 milioni di copie nel mondo. La Immacolate Collection di Madonna ha venduto invece solo 11 milioni di copie."
Microsoft pensa fuori dagli schemi nel riportare le credenziali di Molyneux nella press release di *Fable II*

INTERVISTA

La Fenice risorge

Lo sceneggiatore Stuart Beattie ci spiega perché i film tratti da videogiochi conquisteranno Hollywood in dieci anni

Avendo già trasformato l'attrazione disneyana ormai quarantenne dei Pirati dei Caraibi in un blockbuster cinematografico, lo sceneggiatore di Hollywood **Stuart Beattie** (sopra) ha deciso di fare lo stesso con i videogiochi. Ha composto la sceneggiatura del prossimo adattamento cinematografico di *Gears of War* e ha inoltre completato, durante lo sciopero degli sceneggiatori, un nuovo script per un film su *Halo*. Abbiamo parlato con lui del futuro dei film basati sui videogiochi e del suo ruolo apparentemente preminente nel settore.

Come pensa che sia cambiata la disposizione di Hollywood nei confronti del videogioco nel corso degli anni?
Non penso che Hollywood abbia già pienamente accettato i videogiochi come fonte d'ispirazione, per il semplice motivo che non c'è ancora stato nessun vero grande successo basato su un videogioco. Penso sia un argomento del quale le persone inizieranno a occuparsi solo dopo un primo 'colpo grosso', poi vedrete che tutti si precipiteranno a portare i giochi sul grande schermo, esattamente come sta accadendo con i fumetti.

Quindi, nonostante i giochi vendano milioni di copie è ancora difficile riuscire a ottenere l'OK?
Il business di Hollywood è incentrato sui numeri, stiamo solo aspettando il primo grande successo che apra la strada agli altri. Quelli di noi che sanno quanto un gioco possa essere una fonte d'ispirazione grandiosa per Hollywood sono tutti all'opera per tentare di realizzare quel film.

Perché pensa che molti adattamenti cinematografici siano falliti?
Perché sono stati realizzati da persone che non hanno mai provato un videogioco, o che comunque non li apprezzano. Per molti i videogame sono ancora un mezzo comunicativo troppo giovane per destare interesse. A Hollywood le persone che si occupano di dare l'OK per un film non sono giocatori, non appartengono a questa generazione.

Cosa pensa che accadrà man mano che la generazione dei videogiocatori cresce?
Man mano che la nostra generazione si muove verso i piani alti di Hollywood vedremo realizzati, e realizzati bene, molti nuovi film di questo genere. Entro dieci anni vedremo tantissimi film tratti da videogiochi, ne saremo sommersi come lo siamo ora dai film sui fumetti. Questi ultimi, infatti, sono tutti realizzati da persone che sono cresciute con i fumetti negli anni '80 e che ne hanno compreso lo spirito e l'essenza, in modo tale da adattarli fedelmente. Non è questo il caso dei videogiochi, almeno per ora.

Allora dove sbagliano i produttori di Hollywood?
Non riescono a capire cosa rende grande un gioco e quindi non riescono a tradurlo in ambito cinematografico. Inoltre non tutti i videogiochi possono

Beattie ci ha detto del gioco dei *Pirati dei Caraibi*: "Mi ha molto annoiato. Non mi piacciono i giochi aperti". Ha anche lavorato a una sceneggiatura per *Spy Hunter*, con The Rock, che fu cestinata: "L'ho consegnata lo stesso week end in cui la Universal ha distribuito *Doom*, pessimo tempismo"

essere trasposti, bisogna sapere i punti di forza di un'esperienza cinematografica e quelli di un'esperienza videoludica. Molti tentano di adattare il gioco, ma nove volte su dieci risulta impossibile perché si tratta di mezzi completamente diversi. Bisogna cercare una grande storia, e questo è il difficile dato che non tutti i giochi ce l'hanno. È stato più semplice adattare Pirati dei Caraibi, che pure ha presentato delle sfide, proprio perché non aveva una storia. Si trattava solo di una serie d'immagini che mi hanno quindi dato la libertà di creare i miei personaggi e la mia storia in modo originale.

Cos'è che rende quindi *Gears of War* maturo per il cinema?

Gears possiede un mondo grandioso e personaggi che hanno alle spalle delle ottime storie. Non si tratta di eroi senza volto. Ma non si può semplicemente prendere il gioco e trasformarlo in un film in cui Marcus esce di prigione e inizia a prendere a calci le Locuste. Sarebbe divertente per cinque minuti, ma poi i fan inizierebbero a dire: "Ho già giocato questo film e so esattamente come finisce". E intanto le persone che non hanno giocato il videogioco si chiederebbero: "Chi è questo tizio? Sono sulla Terra? Chi sono le Locuste?".

Com'è partito il progetto?

Una notte, su Xbox Live ricevetti un messaggio da un dirigente di New Line che aveva visto *Gears* nella mia lista di giochi. Mi chiese se fossi disposto ad adattarlo in caso avessero acquistato la licenza. Non appena ottenni il lavoro, trascorsi un fine settimana negli studi di Epic a immergermi in quel mondo. Pensavano fosse interessante che i fan potessero vedere tutto quel che ha portato agli eventi del primo episodio. Inoltre era importante che si fidassero di me e che sapessero che sono un grande fan. A un certo punto menzionai loro un elemento presente nel gioco, mi dissero che ero in errore e chiesi di controllare. È uscito fuori che avevo ragione io. C'erano dei punti in cui conoscevo il gioco meglio di loro. Hanno capito quindi che il film era in buone mani e che so tutto della storia.

"Una notte, su Xbox Live ricevetti un messaggio da un dirigente di New Line che aveva visto *Gears* nella mia lista. Mi chiese se fossi disposto ad adattarne la licenza in caso l'avessero acquistata"

In che modo, come sceneggiatore, la aiutano le 'bibbie' ormai realizzate per tutti i grandi titoli?

Sono utilissime, perché insegnano le cose a cui pensano gli sviluppatori. Ma penso che nessun film tratto da un videogioco possa essere considerato canonico. I due media sono troppo differenti. Una graphic novel o un libro possono, ma i film costano così tanto che c'è un limite a quello che si può fare. Chi crea l'IP non può controllare un film come potrebbe con un libro o un fumetto.

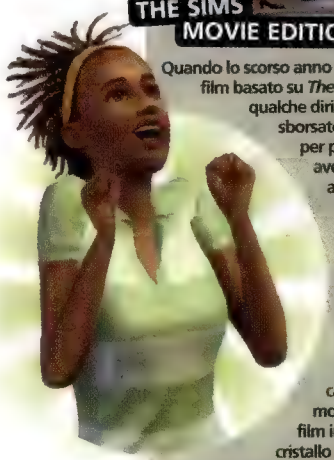
Ma molti videogiochi sono chiaramente influenzati dai film hollywodiani...

Halo ne è un perfetto esempio perché si ispira ad Aliens, che però è uscito nel 1986. C'è un'intera generazione di bambini che non conosce Aliens, ma conosce *Halo*. Non avrebbe funzionato se il film fosse stato recente. Pensate ai Kryll di *Gears*. Sono troppo simili alle creature viste in Pitch Black, quindi non li utilizzeremo nel primo film, forse nel secondo.

Proiezioni Epiche

Beattie ci descrive la sua visione del film di Gears of War

"Per me tutto il gioco si basa sulla storia che c'è dietro. C'è un soldato decorato che ha combattuto cavallerescamente nelle guerre di Pendulum e che affronta le Locuste sin dall'Emergence Day. Ha disobbedito agli ordini per salvare suo padre, poi morto, ed è stato mandato in prigione. Quindi il film può partire dalle guerre di Pendulum, che essenzialmente sono le battaglie dell'umanità per il controllo delle fonti di petrolio. Poi ci sarà la pace, quindi avrete l'opportunità di conoscere i personaggi per almeno 20 minuti prima dell'Emergence Day. Inizierete ad affezionarvi a loro come se li steste accompagnando nell'avventura. E se Fenix salva il padre alla fine del film abbandonando il suo posto, all'inizio dovrà odiarlo. E così si ha la storia, che s'incentra sul riavvicinamento tra Marcus e il padre, Adam. E dato che il film ha inizio prima del gioco avrete modo di assistere al primo combattimento tra Marcus e un Drone. In questo modo i personaggi saranno spaventati quanto il pubblico, che condividerà la loro stessa esperienza. *Gears* ha l'opportunità di fare tutto ciò".



THE SIMS MOVIE EDITION

Quando lo scorso anno Fox ha opzionato i diritti per un film basato su *The Sims*, abbiamo pensato che qualche dirigente totalmente ignaro avesse sborsato una montagna di denaro solo per poi scoprire che il gioco non aveva una trama, e dunque abbiamo sperato che non fosse mai fatto. Secondo il produttore John Davis, invece, il progetto di un film d'avventura basato sulla serie sta rimbalzando da un ufficio all'altro in Fox. Mescolando Jumanji e La Donna Esplosiva, Davis descrive una storia che narra di una versione magica di *The Sims* capace, se giocata, di modificare il mondo reale. Non si sa ancora se il film includerà personaggi con un cristallo verde sulla testa o letali piscine prive di scalette per la risalita.

tinyurl.com/3p8pnt

Affari buffi

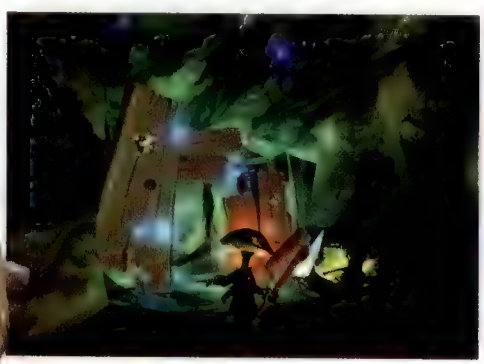
Ecco in che modo la deliberata demenzialità del CEO di Gamecock influenza i giochi da lui presentati

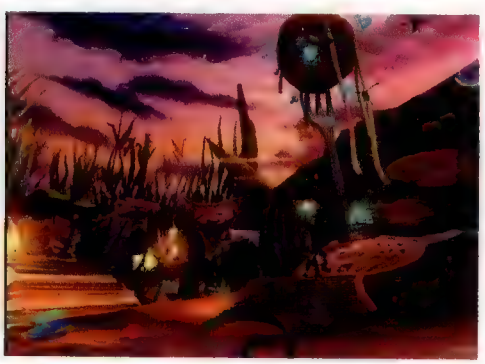
Mike Wilson (sopra) ha recentemente ottenuto la carica di presidente dell'ESA, anche se la nomina non era in realtà decisa per votazione, e ha delineato la sua missione urinando dietro una lapide. È questo il tipo di comportamento che ci si dovrebbe aspettare dal capo esecutivo di un publisher? Secondo Wilson, assolutamente sì. Abbiamo incontrato il fondatore di Gamecock per chiedergli se e quando il suo atteggiamento sarà messo in ombra da una lineup di grandi giochi.

Quando la gente visita Gamecock, solitamente ritorna carica di lividi e di aneddoti riguardanti gare di carriole umane.
Ne organizziamo spessissimo ai nostri eventi, non so perché. Al nostro party di lancio a San Francisco i nostri due investitori si sono sfidati in una corsa di carriole umane, milionario contro milionario. Al tempo li conoscevo appena. Io ero la carriola di uno dei due e l'altro azionista faceva quella del team avversario. Al fischio d'inizio ero convinto che gli avrei spaccato la schiena. Poi mi sono guardato indietro e ho visto che veniva spinto di faccia sul pavimento. È stato un momento fantastico. Probabilmente si sta allenando per l'anno prossimo. Si farà montare delle ruote sulla testa.

Com'è andata la sua corsa presidenziale?
Andrà presto online un film molto interessante sulla questione. È stata una sfida dura a LA, soprattutto perché il mio avversario ha rifiutato di riconoscere che vi fosse un'elezione o anche solo un posto vacante. Restate sintonizzati: non è ancora finita!

Non c'è il rischio che si stia facendo conoscere più per le sue gesta che per i giochi che pubblicizza?
Forse è così adesso perché, be', di là [in Europa] non abbiamo ancora pubblicato granché. Negli Stati Uniti abbiamo distribuito un po' di giochi minori. Penso che questo autunno sarà il punto di svolta, quando inizieremo a pubblicare i nostri titoli di punta fino al prossimo anno. Sarà allora che il nostro nome non avrà più nessuna importanza, ed è proprio questo il vero senso di Gamecock e del suo stupido nome. Al centro dovrebbero esserci gli sviluppatori e i giochi che creano, ma è stato piuttosto difficile arrivarci. In America, le persone hanno un'opinione molto negativa della nostra compagnia, sostanzialmente perché ne hanno sentito parlare così tanto che ora si chiedono: "Sì, ma dove sono i maledetti giochi?". Be', non so se lo sapete, ma ci vuole del tempo per creare un buon gioco! Penso che le persone capiranno. È molto più divertente essere chiamati Gamecock quando si ha della roba ottima, giusto?

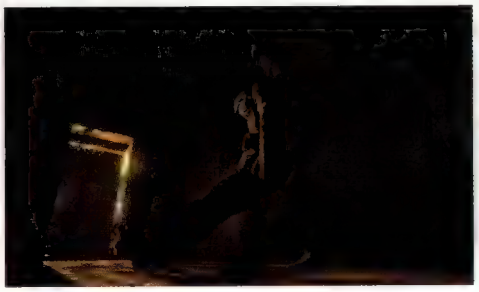


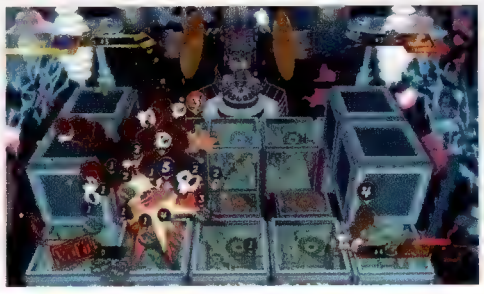


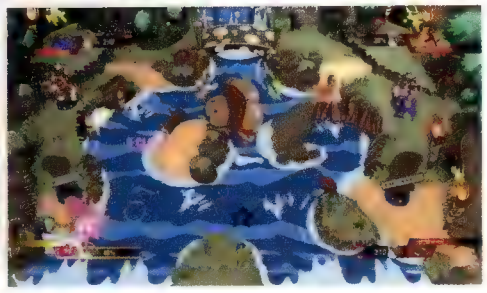
Il promettente platform/B-movie in miniatura *Mushroom Men* uscirà quest'autunno. Anche se non ama scegliere i titoli preferiti della lineup di Gamecock, è chiaro che Wilson ripone grandi speranze nel gioco, che secondo lui emergerà dall'ondata di showelware casual per Wii

"*Dementium* [a sinistra e sotto] è praticamente il manifesto di Gamecock", dice Wilson. "Delle persone sono entrate nel nostro ufficio con una demo funzionante di uno sparatutto su DS e abbiamo detto: 'Non andatevene, faremo un contratto questa settimana'. L'abbiamo fatto e lavoreremo ancora con quel team". Spera che *Hail to the Chimp* (fila in fondo) riceverà un responso più uniforme in Europa rispetto agli Stati Uniti, dicendo che una percezione politica avversa dell'America in altri territori potrebbe aiutare le vendite di un gioco che prende in giro la regione

Velvet Assassin (foto grande e sotto), il gioco stealth ambientato nella Seconda Guerra Mondiale e basato sulla tragica vita dell'agente segreto inglese Violette Szabo, è una delle prime uscite fondamentali di Gamecock. Una premessa così cupa stride un po' con il profilo stravagante della compagnia







È stato contento di come la critica ha accolto i giochi minori che finora avete pubblicato?
Dementium è andato bene, ha ancora una media di sette e mezzo su dieci, ed è un gioco fatto da tre tizi in sei mesi. E l'altro gioco, *Hail to the Chimp*, ha ricevuto valutazioni incredibilmente altalenanti negli Stati Uniti: si parla, letteralmente, di passare da nove a uno, e un uno sconquassa per sempre il punteggio su Metacritic. Prima che accadesse, oscillava tra il sette e l'otto. Ma è un gioco di cui andiamo fieri, e di cui i ragazzi che l'hanno creato sono orgogliosi. Questo è in un certo senso il fattore unificante dei nostri giochi: ognuno è opera di un team che vuol creare esattamente quel gioco. Loro posseggono l'IP. Non tutti i giochi saranno un successo di critica o di vendite, ma penso che potremo vantare un livello di qualità piuttosto consistente per il semplice motivo che gli sviluppatori sono davvero entusiasti di quel che fanno. Ciò rende molto più divertente fare affari, e il divertimento non fa parte della convenzionale relazione publisher-sviluppatore al giorno d'oggi.

Parlavamo recentemente della sua gara di slang con John Romero, o piuttosto di quanto sia insolita oggigiorno una cosa del genere. Pensa che l'esuberanza se ne sia andata dall'industria assieme al divertimento?
Molte persone si trovano dentro compagnie dove non possono parlare liberamente. È ridicolo. Ma spero che questo cambierà, e penso che i giochi scaricabili siano un modo fantastico per riportare la creatività nell'industria. Da essi scaturirà una nuova schiera di astri nascenti che sostituiranno Will Wright, Peter Molyneux e Ken Levine, che sono tutti stati assorbiti e omologati. Be', magari non Peter Molyneux. Non proprio.

Quindi, l'era degli sviluppatori elevati al rango di rockstar o playboy è finita?
L'industria ora è gestita da una diversa classe di persone. Sono i golfisti, non i giocatori, che conducono la partita. È facile per loro dirsi che non importa e lavorare senza mai giocare un gioco (come in effetti fanno), ma la cultura e le tendenze dell'industria ne escono decisamente cambiate. Si potrebbe dire che funzioni, ma in realtà queste compagnie sono sempre a rischio e non fanno che licenziare gente. Anche i più grandi soffocano e annaspano ogni volta che c'è una depressione del mercato. Al Gathering of Developers la nostra crociata intendeva spostare l'equilibrio del potere nell'industria a favore dei creatori; con Gamecock, accettiamo che il modello attuale non cambierà solo perché lo diciamo noi, ma questo non vuol dire che dobbiamo andarcene. È un po' come essere americani oggi. Dopo le ultime elezioni volevo partire. È stato imbarazzante essere americano dopo che i miei compatrioti hanno eletto Bush due volte. Ma a quel punto si può abbandonare o cercare di migliorare le cose: tutto questo è successo nello stesso momento in cui mi interrogavo sull'industria, così seria, così manovrata da Wall Street. Ma sono tornato e mi sto divertendo, e vivo nell'unica città del Texas dove Bush non ha mai vinto niente.

"L'industria ora è gestita da una diversa classe di persone. Sono i golfisti, non i giocatori, che conducono la partita. È facile per loro lavorare senza mai giocare un gioco"

SITO DEL MESE

L'uomo fissa lo schermo di fronte a lui con gli occhi sbarrati. Mascella spalancata, sopracciglio inarcato, una sola la spiegazione. "C'è Rainbow con la sua faccia da videogioco!", ci dice lo stridulo doppiaggio americano, portando il mondo del pro-gaming coreano sui nostri computer. Una spettacolare sequenza introduttiva, interviste di GOMTV con i giocatori, trasmissioni live e, soprattutto, video archiviati delle grandi sfide su *StarCraft*. Le brillanti strategie, la concentrazione assoluta e la leggera pazzia dei giocatori sono l'attrazione principale, ma la traduzione delle loro tattiche rende più facile vederli e rivederli in azione. Potreste diventare esperti e, se non altro, ascoltare delle perle da netgamer che difficilmente sentireste altrove.

Sito:
GOMTV
URL:
www.gomtv.net

Giochi storici

Dal ColecoVision ai cosplayer, l'Inghilterra sta per ricevere il suo primo archivio videoludico

La Trent University di Nottingham e il National Media Museum di Bradford si sono uniti per creare il primo archivio videoludico inglese. Ospitato al National Media Museum, il National Videogames Archive comprenderà una vasta gamma di oggetti che riguarderanno sia i giochi stessi sia la loro cultura in senso più ampio.

"L'industria non si preoccupa molto di archiviare i suoi prodotti, come manuali d'istruzioni, versioni finali e così via", dice **James Newman** dal Centre for Contemporary Play della Trent University. "Non c'è nessuno che faccia per i giochi quello che il BFI fa per il film".

Per farsi carico dell'oneroso compito dell'archivio, che nonostante il nome non si limiterà ai giochi collegati con l'Inghilterra, Newman e il direttore del festival videoludico GameCity, Iain Simons, hanno iniziato un processo di consultazione pubblica per stabilire una politica delle collezioni. Assieme a console, dischi e cartucce che abbracciano tutta la storia del mezzo ci saranno materiali come campagne pubblicitarie, fan art, canzoni, video di speedrun e fotografie di cosplayer.

"La sfida è trovare la chiave di lettura dei giochi, sia per gli studenti che per il pubblico", dice Newman. "Come rendere accessibile un gioco di 150 ore? Nessuno ha ancora la risposta. Noi miriamo a farlo con la scrittura, l'esibizione e così via". Il problema per il team è la difficoltà di stabilire cosa sia un videogioco: non è solo il codice sul disco, ma anche l'esperienza del giocare e l'aspetto sociale delle reazioni tra giocatori. "La prima domanda e il tema della prima dimostrazione pubblica saranno chiedersi cosa sia questa forma espressiva", spiega Newman.

Il progetto ha visto i natali a GameCity 3, che si è tenuta tra il 30 ottobre e il 1 novembre a Nottingham, con il lancio di savethevideogame.com, un sito web che chiede ai suoi visitatori quello che pensano debba andare nell'archivio, sollecitando i contributi. Anche gli sviluppatori, tra cui Harmonix, Media Molecule e il creatore di *Katamari* Keita Takashi, doneranno materiali destinati all'archivio. Newman dice che ricevere materiale dagli sviluppatori si sta rivelando più facile di quanto temesse il team. "È bastato porre le domande nel modo giusto. Confidiamo di arrivare a ottenere documenti di design abbozzati e ufficiosi".

"L'industria non si preoccupa molto di archiviare i suoi prodotti, come manuali d'istruzioni, versioni finali e così via. Non c'è nessuno che fa per i giochi quello che il BFI fa per il film"

Il National Media Museum, nel frattempo, si occupa di come sistemare e mostrare gli oggetti nell'archivio. Chiunque abbia uno SNES ingiallito sa che la plastica si degrada col tempo, ma Newman afferma che i curatori del museo sanno bene come conservarla, così come CD e DVD. "L'archiviazione di questi importanti manufatti presenta delle vere sfide, non in ultimo nell'area della preservazione", dice **Paul Goodman**, il capo scientifico e delle collezioni del museo. "Dobbiamo bilanciare i requisiti di conservazione necessari per questi materiali con la necessità di permettere al pubblico di capire e interagire con essi adesso e in futuro".

Il National Media Museum è stato favorevole a includere l'archivio, avendo recentemente cambiato il suo precedente nome (National Museum of Photography, Film and Television), e voleva pertanto aggiungere materiali digitali e interattivi alle sue collezioni. Il team non sa bene quanto ci vorrà prima che l'archivio si stabilisca permanentemente al museo, ma anticipa una serie di esibizioni guidate una volta che la collezione sarà abbastanza grande.

Il progetto va a unirsi a molte altre importanti iniziative che mirano ad archiviare i videogiochi, tra cui una collezione di 25.000 giochi nei Silicon Valley Archives della Stanford University, in California, e una conferenza alla British Library che considerava i giochi come parte di un discorso allargato sull'archiviazione di tutti i dati conservati digitalmente. "Ci sono molte persone che fanno le stesse domande", dice Newman.

Paul Goodman (a sinistra), capo delle collezioni al National Media Museum, è responsabile di aver risolto le modalità di conservazione e preservazione dell'archivio. Alla Trent University di Nottingham, James Newman (al centro) e Iain Simons (a destra) mirano a stabilire che tipo di materiali debbano trovarvisi

www.telefonoamico.it

SE HAI BISOGNO DI AIUTO CHIAMA TELEFONO AMICO

199 284 284

DA 40 ANNI C'È UNA RETE DI VOLONTARI PRONTI AD ASCOLTARTI. ORA HANNO UN NUMERO UNICO VALIDO IN TUTTA ITALIA

TelefonoAMICOItalia

VOLONTARI IN ASCOLTO

Il servizio è gratuito, a tuo carico solo il costo della chiamata: da telefono fisso € 0,06 alla risposta e € 0,024 al minuto, iva compresa.
Per i cellulari il costo varia in funzione dell'operatore telefonico.

Movimento underground

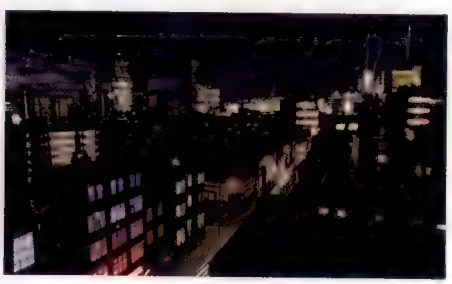
Igloo si cala nella metropolitana di Londra mentre installazioni artistiche e tecnologia videoludica convergono ancora una volta

Se SwanQuake si avvale dei videogiochi in modo diretto, soffre anche di alcune delle loro debolezze, dai movimenti strani a sporadici problemi di distanza dell'orizzonte e qualche parete invisibile

Qualche minuto con *Half-Life 2*, *Super Mario Galaxy* o persino *Tetris* dovrebbe bastare per capire che i videogiochi sono tanto affini ad architettura e paesaggistica quanto lo sono a punteggi e narrazione. È una nozione che gli artisti contemporanei esplorano con sempre maggior frequenza in opere come SwanQuake, una serie di installazioni che utilizzano ambienti 3D generati al computer e motion-capture per analizzare la relazione tra tecnologia e spazio umano. Progetto tuttora in corso ideato da Ruth Gibson e Bruno Martelli, anche conosciuti come igloo, ha visto la sua installazione più recente in SwanQuake: House, esposto alla V22 Gallery di Londra fino allo scorso 3 novembre.

House ha la forma di una serie di stanze abbandonate, la prima delle quali ospita un controller trackball e uno schermo HD inseriti in una toletta. Usando la trackball in congiunzione con due pulsanti, avanti e salta, i visitatori possono esplorare Fackin 'ELL, una stazione della metropolitana londinese virtuale situata in una versione fittizia della Central Line, apparentemente subito dopo Liverpool Street. Tutte le uscite sono bloccate da cumuli di macerie (una scelta di design che sarà riconoscibile all'istante da chiunque abbia giocato un FPS negli ultimi dieci anni), ed esplorando più a fondo la stazione si scoprono stanze riempite di misteriosi danzatori, una banchina in stile Escher che si estende a un allarmante (nonché fatale) angolo di 45 gradi e una carrozza del treno carbonizzata. Passando per la carrozza si giunge a un lungo tragitto attraverso un tunnel vuoto finché le rotaie si disperdono e si apre un'enorme caverna rocciosa, che fa presagire che al di là si nasconda un inferno vulcanico, prima che una parete invisibile tarpi le ali a ogni ulteriore esplorazione.

Si possono trovare muri di mattoni inframmezzati da pannelli che sfoggiano texture dello stesso materiale, e uno specchio offre la vista di un corridoio quasi identico ma generato dal computer



Gli elementi videoludici in House servono per attirare il pubblico, giocando una parte più sostanziale rispetto alla (innegabilmente notevole) vista di un Sega Mega Drive alimentato a succo di pomodoro, soluzione inedita al problema energetico

L'arte dà l'opportunità di far passare i glitch per intuizioni. Non siamo tutti, in fondo, incastrati nelle macerie su un ascensore, intrappolati dietro una innaturale costruzione geometrica?

Oltre alla console integrata nella toletta, la rimanente galleria seminterrata è costituita di stanze vuote, molte delle quali fondono delicatamente elementi reali e virtuali come muri di mattoni inframmezzati da pannelli che sfoggiano texture dello stesso materiale, e uno specchio offre la vista di un corridoio quasi identico ma generato al computer.

Questo ambiente più ampio, combinato con la colonna sonora incerta e stentata diffusa nelle stanze, invoca un'atmosfera inquietante, ma gran parte del potere evocativo di House si ottiene semplicemente prendendo un ambiente simil-videoludico e privandolo di quasi tutte le sue regole, affidandosi piuttosto alla capacità propria del videogioco di spingere i giocatori all'esplorazione e alla sperimentazione. Se da una parte il nome SwanQuake potrebbe alludere all'abusata collisione tra cultura alta e popolare, in realtà mutuare le meccaniche del gioco permette a igloo di sfumare i confini tra investigazione, decostruzione e, infine, partecipazione agli eventi sullo schermo. È uno dei più interessanti esempi di 'game art' visti finora, ed è promettente vedere un'opera che suggerisce che altre forme d'arte possono imparare dal game design così come questo ha imparato da esse.

L'intelligenza artificiale di CoJACK

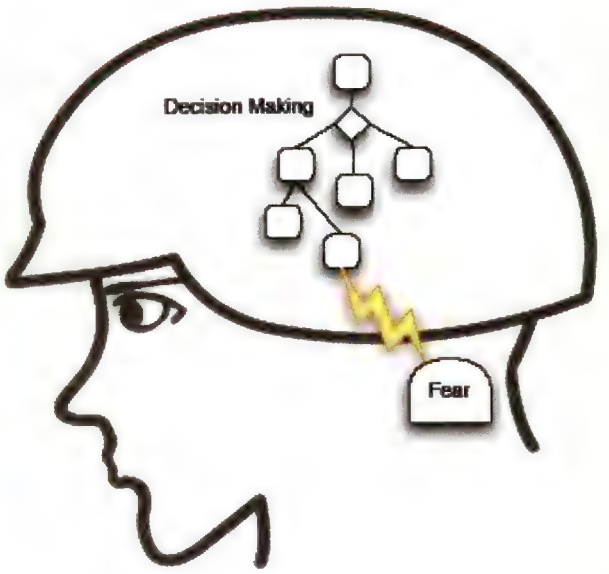
Dalla simulazione militare al videogioco: ecco la nuova frontiera dell'australiana AOS Group

Di videogiochi utilizzati in ambito militare si è spesso parlato, dubitato e anche sostenuto; ma l'idea che siano i software bellici a diventare videogiochi non è certo altrettanto comune. Esistono infatti moltissimi prodotti videoludici che simulano circostanze di guerra in modo più o meno realistico, dalla serie di *Brothers in Arms* a quella di *Operation Flashpoint*. L'iniziativa presa dalla società di produzione software AOS Group propone invece proprio l'utilizzo di un programma realizzato a scopo militare per l'implementazione dell'IA nei videogiochi.

AOS Group, software house australiana con sede a Melbourne e filiali in Stati Uniti e Gran Bretagna, con una diramazione italiana a Trento, è infatti specializzata in sistemi per il ragionamento automatico, adoperati precipuamente per gestire i comportamenti 'intelligenti' di giocatori artificiali in sistemi di simulazione e training militare. Fondata nel 1997 da Andrew Lucas, l'azienda ha infatti la missione di "fornitrice di componenti di decision-making per sistemi autonomi" e annovera, tra i suoi primi clienti, i laboratori scientifici del Dipartimento per la Difesa Australiano (DSTO). Il primo prodotto dell'azienda, JACK, è stato pubblicato nell'ottobre 1998 ed è stato successivamente esteso e migliorato, non solo per usi industriali e militari, ma anche per progetti di ricerca in ambito accademico.

Ora, nuovo obiettivo di AOS Group è però quello di applicare una sua nuova piattaforma di IA a prodotti videoludici e ambienti virtuali che richiedano PnG o giocatori interamente artificiali. Il software proposto dall'azienda australiana si chiama CoJACK ed è un'architettura cognitiva per la modellazione realistica del comportamento umano in ambienti sintetici presentata in Italia nel corso dell'Italian Videogame Developers Conference, tenutasi al DatchForum di Assago (MI) lo scorso 22 novembre. In quell'occasione Andrew Lucas e i due membri della branch italiana del gruppo, Paolo Busetta e Matteo Pedrotti, hanno messo a disposizione degli sviluppatori partecipanti alla conferenza un piccolo dimostratore, ancora work in progress ma che rivela le potenzialità di CoJACK direttamente sul campo: il software è stato infatti implementato nell'ambiente di sviluppo 3D e col motore di rendering grafico VBS-2, e nel videogioco basato su quest'ultimo, *ArmA: Armed Assault* di Bohemia Interactive.

Il progetto di AOS Group, attualmente ancora in fase di sviluppo, si propone quindi di mettere a disposizione di publisher e sviluppatori interessati alla creazione e commercializzazione di videogiochi di simulazione bellica una piattaforma realizzata con scopi e fondi militari, ma con alla base un'attività di ricerca di pubblico dominio, e che offre un'architettura di gestione dell'intelligenza artificiale dai risvolti potenzialmente interessanti in ambito videoludico.



Un diagramma dello schema di ragionamento per il processo decisionale di un PnG soldato gestito da CoJACK. Le azioni e le iniziative saranno gestite da un sistema che considera l'influenza delle variabili esterne

***ArmA: Armed Assault*, sviluppato da Bohemia Interactive, è il primo videogioco ad avvalersi, nella sua versione a uso militare, dell'architettura cognitiva CoJACK**

Nuovo obiettivo di AOS Group è quello di applicare una sua nuova piattaforma di IA a prodotti videoludici e ambienti virtuali che richiedano PnG o giocatori interamente artificiali

Made in Italy

a cura di **Alessandro Mucchi**

Nomi, fatti ed eventi dell'industria dei videogiochi italiana

Importante iniziativa di Electronic Arts Italia per il lancio di *Dead Space*: è stata indetta infatti una conferenza stampa alla quale ha partecipato il noto regista italiano **Dario Argento** intervistato da Daria Bignardi. Nell'elegante cornice del Park Hyatt Hotel a pochi passi dal Duomo a Milano il cineasta ha rimarcato con le sue parole l'assottigliarsi della linea che divide i due media: "Prodotti come *Dead Space* non fanno più parte della categoria dei giochi 'stupidelli' e mi inorgoglisce di aver partecipato a questo progetto che, di fatto, è poco diverso dal mio lavoro". E ancora: "Una cosa bella dei videogiochi è che questi possono essere manieristi, possono citarsi tra loro e citare il mondo del cinema, mentre se si facesse lo stesso tra film si verrebbe accusati di plagio". L'evento è stato anche occasione di sentir parlare uno dei maggiori esponenti del genere horror, che ha catturato l'attenzione della platea di giornalisti con aneddoti curiosi su cene tenute da lui, Wes Craven, John Carpenter e George A. Romero di cui possiamo solo immaginare il tenore.

L'iniziativa tutta italiana di coinvolgere Dario Argento è motivo di vanto per tutto il personale di Electronic Arts Italia ed è un valore aggiunto per l'edizione nostrana di *Dead Space*.

Anno nuovo, *FIFA* nuovo: come di consueto, si è tenuto a Milano un grande evento per il lancio dell'ultimo capitolo della serie calcistica di Electronic Arts. Lo scorso novembre, alla discoteca Limelight, si è dunque tenuta una movimentata serata animata da ospiti del calibro di Cristina Chiabotto, Raoul Cremona, Fabio Caressa e Ronaldinho il quale, sfidato dal comico milanese in un derby virtuale, ha perso di misura una partita prima di congedarsi. A concludere l'evento in grande stile ci ha pensato Piero Pelù con un concerto privato caratterizzato dalla tipica grinta del cantautore toscano.

All'interno dei suoi uffici milanesi, Gameloft ha organizzato un open day dove è stato possibile provare un gran numero di titoli per console e cellulari. L'offerta della società francese spazia da una serie di giochi previsti per WiiWare (come *Block Breaker Deluxe*, *Wild West Guns* e *Midnight Pool*) a *Brain Challenge* per PS3 passando per diversi titoli mobile e Nintendo DS. L'evento è stato occasione per **Game Pro** di rincontrare **Roberta Rana**, marketing manager di Gameloft, e di porle qualche domanda sull'arrivo di così tanti titoli per console nei negozi. "Grazie alla nostra grande esperienza nel mercato mobile, nel quale siamo senza dubbio leader, abbiamo potuto affrontare la sfida di sviluppare per DS e WiiWare con una certa facilità rispetto ai nostri competitor. La scelta di affiancare alla digital delivery, che rimane il nostro canale di vendita preferito, anche la distribuzione nei negozi ci permette di raggiungere un più vasto bacino d'utenza, e non la vedo assolutamente come un passo indietro".

Il regista Dario Argento intervistato da Daria Bignardi alla conferenza stampa per il lancio di *Dead Space*

Lo scorso 3 novembre, Nintendo Italia ha annunciato ufficialmente di aver depositato presso il Tribunale di Milano un ricorso contro un rivenditore del capoluogo lombardo per chiedere l'immediata cessazione dell'offerta di dispositivi illegali per console Nintendo come l'R4 Revolution per il Nintendo DS, oltre che il sequestro degli stessi. I dispositivi oggetto del ricorso permettono l'utilizzo di software scaricato illegalmente da Internet sulla console. "Nintendo considera molto seriamente il problema della diffusione dei dispositivi illegali per le proprie console", ha dichiarato **Andrea Persegati**, Direttore Generale di Nintendo Italia. "Per questo abbiamo deciso di scendere in campo con un'azione legale e non esiteremo ad assumere con la massima determinazione e fermezza tutte le misure necessarie per contrastare questo fenomeno nel nostro Paese".

L'AESVI, durante il Consiglio Nazionale dell'Economia e del Lavoro tenutosi lo scorso ottobre, ha richiamato l'attenzione di istituzioni e stampa sulla diffusione della pirateria nel nostro Paese. Thalita Malagò, segretario generale di AESVI, ha ricordato come, secondo l'americana Entertainment Software Association (ESA), il tasso di pirateria registrato in Italia per i videogiochi sia aumentato dal 40 per cento nel 2006 al 64 per cento nel 2007, con un mercato illegale del software che vale ormai quanto il mercato legale. In cima alla classifica troviamo la pirateria su Internet. Secondo i dati raccolti da ISFE (l'associazione europea dei

Roberta Rana, marketing manager di Gameloft

Luca Cominelli, product manager di Vivendi Games

publisher) e Nielsen Games, infatti, nel 2008 il 50 per cento dei videogiocatori europei ha dichiarato di procurarsi i videogiochi pirata da Internet mentre solo il 19 per cento di essi si rifornisce da piccoli rivenditori. Secondo AESVI è importante riuscire a instaurare un dialogo con gli Internet Service Provider per trovare soluzioni al problema, mentre l'ipotesi delle soluzioni tecniche proposte dai governi (filtraggio degli utenti, rilevazione delle impronte digitali) non ha riscosso il favore dell'industria videoludica. Proprio per contrastare la pirateria l'AESVI ha nominato Aron Park anti-piracy manager. Dopo sei anni passati nella divisione legale di Microsoft, Park si occuperà di analizzare le varie forme di pirateria, tenere i contatti con altre associazioni private antipirateria ed organizzare degli aggiornamenti tecnici per le Forze dell'Ordine. "L'ingresso di Aron Park in AESVI rappresenta per l'industria videoludica un passo importante per iniziare a occuparci in modo strutturato e professionale del fenomeno della pirateria che sempre più colpisce il nostro mercato", ha dichiarato **Andrea Persegati**, presidente di AESVI. "Contando sulla sua competenza ed esperienza, siamo certi che riusciremo ad affrontare questa nuova e affascinante sfida che si affianca e consolida le attività fin qui compiute dall'Associazione".

Massiccia campagna pubblicitaria di Nintendo per il periodo natalizio: gli spot dedicati a Wii e DS sono aumentati su tutte le principali reti a diffusione nazionale, su radio, Internet e nei punti vendita. "Abbiamo realizzato 5 soggetti molto divertenti e coinvolgenti nei quali Giorgio Panariello, volto 'storico' delle nostre campagne, è affiancato dalla showgirl Juliana Moreira e dal neo-campione del mondo di motociclismo Marco Simoncelli", ha commentato **Sandro Benedettini**, direttore marketing di Nintendo Italia. "L'obiettivo è quello di essere apprezzati da una larga fetta di pubblico. Come è ormai nostra tradizione, la creatività è stata realizzata da noi con il contributo degli stessi attori e vede i protagonisti alle prese con tre dei nostri prodotti di maggior successo: *Wii Sports*, *Mario Kart* e *Wii Fit*".

Lo scorso novembre si è tenuto, al Rolling Stone a Milano, un evento organizzato da Microsoft per presentare la pianificazione pubblicitaria per il periodo natalizio, la Nuova Esperienza di Xbox 360 e i titoli di punta della stagione conclusiva dell'anno. All'evento, al quale hanno partecipato Marco Carta (vincitore del programma televisivo Amici di Maria De Filippi) e Checco Zalone, è stato possibile raccogliere le dichiarazioni di **Evita Barra**, direttore marketing della divisione Entertainment e Device di Microsoft Italia, che ha così commentato le novità: "Dopo la decisione strategica di ridurre ulteriormente il prezzo delle nostre console, con un'offerta di giochi per tutti e con un rinnovamento della dimensione LIVE, l'offerta di Xbox 360 per questo Natale è la più ricca di sempre. Per questo abbiamo deciso di investire in una campagna di comunicazione in grado di comunicare come Xbox 360 sia un mezzo d'intrattenimento adatto a tutta la famiglia".

La notte tra il 12 e il 13 novembre si è tenuto in alcuni punti vendita selezionati il lancio dell'ultima espansione di *World of Warcraft*, *Wrath of the Lich King*. **Game Pro** ha partecipato all'evento e ha potuto incontrare **Luca Cominelli**, product manager di Vivendi Games, che si è occupato del lancio del titolo. "È la prima volta che organizziamo un evento del genere in Italia e devo dire che i risultati sono ottimi", ci ha detto Luca. "Nonostante l'Italia sia dal punto di vista delle infrastrutture ancora indietro rispetto agli altri Paesi europei, e mi riferisco ai costi e alla scarsa diffusione delle connessioni veloci, questo successo dimostra come anche da noi stia crescendo l'attenzione verso il gioco online. *World of Warcraft* è un brand che nonostante l'età è ancora ai primi posti nelle preferenze dei giocatori".

HOTCAKES

Le classifiche di Game Pro

Classifica vendite console - Giappone

20 ottobre – 11 novembre 2008

Fonte: Media Create

	Vendite mensili	Vendite '08	Vendite totali
DSi + DS Lite	324.537	2.793.081	23.965.685
PSP	154.551	3.147.513	10.749.113
Wii	72.141	2.336.530	6.952.690
PS3	61.872	761.543	2.403.219
Xbox 360	26.722	239.543	746.884
PS2	19.419	330.829	21.347.866

Classifica vendite console - USA

Ottobre 2008

Fonte: NPD

	Vendite mensili	Vendite totali
Wii	803.000	13.379.600
Nintendo DS	491.000	23.236.400
Xbox 360	371.000	11.582.100
PSP	193.000	12.861.800
PlayStation 3	190.000	5.714.500

Cinema e videogiochi: un'accoppiata discussa

A GAMECON la prima rassegna tematica di film tratti dai videogiochi

Che non sia facile produrre un adattamento cinematografico persino delle opere videoludiche ritenute più vicine al grande schermo è nozione dimostrata dal fatto che le riduzioni riuscite anche solo in parte si contano sulle dita di una mano. Spesso osteggiati, effettivamente privi di profondità e fallimentari nel tentativo di attirare gli appassionati e di rendersi contemporaneamente comprensibili al grande pubblico, hanno generato nel tempo innumerevoli discussioni circa la liceità dell'operazione. Proprio sull'elemento polemico verte la rassegna all'interno di GAMECON, il salone del gioco e del videogioco (dal 6 all'8 dicembre all'interno di Castel Sant'Elmo): tre film proiettati nei tre giorni di fiera e seguiti da altrettante sessioni di dibattito per esplorare in ciascun caso un lato delle controversie legate al contenuto dei videogiochi e dei loro adattamenti.

Per quanto riguarda i titoli prescelti, si è dunque preferito optare per quelli più rappresentativi sotto questa luce. Postal, ultimo film di Uwe Boll, si è trovato da molto prima della sua uscita nell'occhio del ciclone per via della pesantezza del suo taglio comico e irriverente, apice del politicamente scorretto; Resident Evil, di Paul Anderson, proviene da una delle serie simbolo dei provvedimenti antivideogiochi (come molti sapranno, il secondo episodio fu per breve tempo ritirato dalla vendita in Italia). Infine, Final Fantasy: The Spirits Within permette di esplorare le difficoltà dell'adattamento videogiochi-cinema per via delle numerose critiche rivolte all'utilizzo della computer grafica e alla scelta di distaccarsi totalmente dagli scenari videoludici, oltre ad aver causato il tracollo finanziario di Square Enix alla sua uscita, sette anni fa.

Un programma, dunque, che ha offerto tre diversi spunti per discutere delle varie sfaccettature di questa transizione mediale controversa, ma sempre più praticata da un'industria cinematografica in cerca di nuove fonti di ispirazione e ancora in attesa dell'opera che consacrerà l'intera tendenza.

Continua

Inarrestabile: aumentano ancora le vendite negli Stati Uniti

Secondo i rumour, lo shooter a scorrimento *Forgotten Worlds* arriverà su Live Arcade e PSN

Atari trae in salvo il videogioco dopo l'abbandono di Activision

Quit

Il presidente di Epic vorrebbe far sbloccare e scaricare i finali dei giochi online

Sega rifiuta (forse) di pubblicare il nuovo titolo di Dyack. Effetto *Too Human*?

Infinity Ward vorrebbe che parlassero meno di *Call of Duty 4* e più del loro *World at War*

THE ULTIMATE GAME GUIDE TO YOUR LIFE. OR, THE VIDEO GAME AS EXISTENTIAL METAPHOR

Christopher Monks, Tow Books, 2008

Christopher Monks ha scritto un libro geniale: una riflessione esistenziale semiseria che usa il videogame come metafora, una sorta di guida strategica mondana pensata per chi, come il sottoscritto, non ha ancora scoperto il senso della vita (e ciononostante non ha perso la speranza). Il presupposto di The Ultimate Guide to your Life è tanto elementare quanto illuminante: la vita non è altro che un grande videogioco. Si può vincere o perdere. Il segreto consiste nell'applicare la migliore strategia per accumulare punti-karma. Per quanto l'approccio e la prosa di Monks siano leggeri, l'intento dell'autore non è mai sarcastico. Semmai, il collaboratore della prestigiosa rivista letteraria diretta da Dave Eggers, McSweeney's, ci invita a riflettere sulla natura ludica di tutti gli eventi grandi e piccoli che segnano l'esistenza di un individuo, dalla nascita alla morte, dalla nascita di un figlio alla perdita di una persona cara. Monks opera una distinzione tra obiettivi a medio e lungo termine, tra livelli e sottolivelli, illustrando una serie di minigiochi che spaziano dal procrastinare in modo efficiente a incontrare (e conquistare) l'anima gemella. Nella migliore tradizione delle guide strategiche non mancano suggerimenti, trucchi, cheat mode e mappe per individuare i bonus segreti. Il risultato è una meta-guida divertente, che non si prende troppo sul serio, pensata per lettori disposti a stare al gioco.

BEYOND BARBIE AND MORTAL KOMBAT: NEW PERSPECTIVES ON GENDER AND GAMING

Yasmin B. Kafai, Carrie Heeter, Jill Denner e Jennifer Y. Su (a cura di), MIT Press, 2008

Questa eccellente raccolta di saggi rappresenta il seguito ufficiale di From Barbie to Mortal Kombat: Gender and Videogames (1998), la prima analisi approfondita sul rapporto tra videogiochi e gender, curata da Henry Jenkins e Justine Cassell. A dieci anni di distanza dalla pubblicazione del seminale testo, un gruppo di ricercatrici statunitensi propone una nuova ricognizione su un tema spesso trascurato in ambito accademico e solitamente ignorato dai mass media. Il panorama ludico e sociale è profondamente mutato: oggi il numero di videogiocatrici è assai più elevato rispetto al 1998, ergo un aggiornamento analitico non è solo utile, ma necessario. Tra i temi discussi spiccano le implicazioni sociali ed economiche che caratterizzano in modo spesso invisibile, ma non per questo meno efficace, le prassi videoludiche. I saggi, redatti da accademici, game designer e teorici delle comunicazioni interpersonali e mediate, spaziano dall'analisi delle abitudini delle giocatrici coreane alle dinamiche comportamentali negli MMOG, dalle gerarchie nelle comunità alle logiche di mercato in un settore dominato a (tutti i livelli) da soggetti maschili. Si parla di prodotti commerciali, di largo consumo, ma anche di videogame pensati per fini esplicitamente pedagogici (i cosiddetti *serious game*). Hanno partecipato al progetto alcuni importanti game scholar, come Mary Flanagan, Celia Pearce, Mia Consalvo, Tracy Fullerton e T. L. Taylor. Beyond Barbie and Mortal Kombat: New Perspectives on Gender and Gaming è un volume importante, da leggere e da studiare attentamente. Caldamente consigliato.

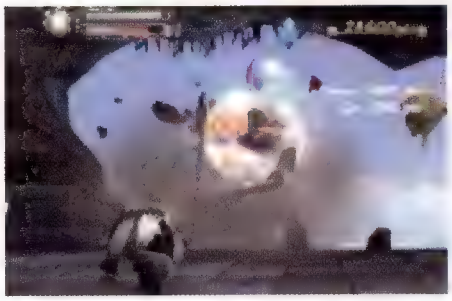
Consigli per la lettura a cura di
Matteo Bittanti

INCOMING

Nuovi giochi e update su titoli da tenere d'occhio

Rygar: Battle Of Argus

FORMATO: Wii **PUBLISHER:** TECMO



Porting abbellito del titolo PS2 o nuovo *Project Rygar*? Tecmo aveva confermato la prima opzione molto tempo fa, ma dai magnifici nuovi screen si deduce una maggiore attenzione al Wii

Dynamic Slash

FORMATO: Wii **PUBLISHER:** NINTENDO

Nintendo sa bene cosa desiderano gli hardcore gamer: valchirie da sogno che combattono orde di nemici con una spada MotionPlus. Probabilmente ha ragione. Sviluppato da Sandlot

Professor Layton And The Last Time Travel

FORMATO: DS **PUBLISHER:** LEVEL-5

Conclusione della trilogia su DS, ma non certo la fine per Layton stesso, che vedrà l'uscita di alcuni film e di un gioco mobile. Aspettatevi altri puzzle, un'ambientazione londinese e un dessert parlante

Dissidia: Final Fantasy

FORMATO: PSP **PUBLISHER:** SQUARE ENIX

Considerati rispettivamente la miglior protagonista e il miglior villain della serie di *Final Fantasy*, Terra e Kefka da *FFVI* fanno il loro ingresso nella mischia per la gioia dei fan

Castlevania: Judgement

FORMATO: WII **PUBLISHER:** KONAMI

Il picchia-vampiri di Konami barcolla in avanti con notizie di un collegamento all'ultimo episodio su DS, di battaglie online e del Remote utilizzato per controllare la frusta. Avete letto bene

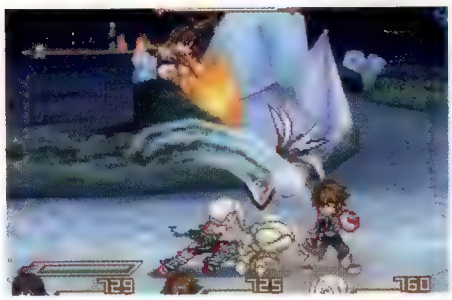
Suikoden Tierkreis

FORMATO: DS **PUBLISHER:** KONAMI

Al di là del disegno anime dei personaggi, che lo fa rassomigliare a un *Tales*, della rinomata serie Konami resta solo il nome: ambientazione, continuità narrativa e sistema di combattimento differiranno sensibilmente

Tales of Hearts

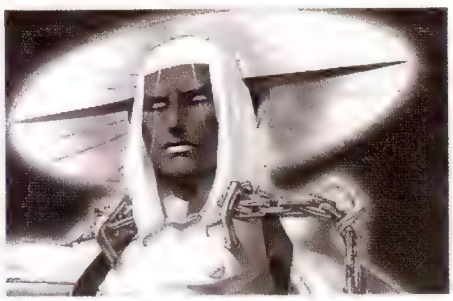
FORMATO: DS **PUBLISHER:** BANDAI



Dagli autori di *Tales of Destiny* arriva un nuovo episodio della serie che, nel tentativo di attirare i giocatori occidentali più affezionati a *Final Fantasy*, sarà venduto anche in una versione con FMV in computer grafica

Megami Ibunroku Devil Survivor

FORMATO: DS **PUBLISHER:** ATLUS

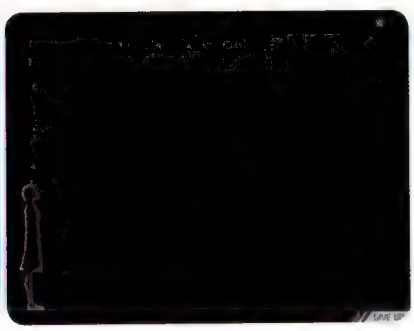


Kazuma Kaneko, da *Shin Megami Tensei*, torna al monster design con questo SRPG Atlus. Un gruppo di studenti dovrà evitare che Tokyo venga completamente distrutta al termine di un conto alla rovescia di sette giorni

Batman: Arkham Asylum

FORMATO: 360, PC, PS3 **PUBLISHER:** EIDOS

Sono presenti Joker e Due Facce, ma nella versione dei comic book anziché da Il Cavaliere Oscuro. Riusciranno le sequenze d'investigazione à la CSI a rivelarsi migliori che sulla carta?



❑ INTERNET GAME OF THE MONTH

World Stage 3

'This game is to discover a star covered in a stage', ovvero 'questo gioco è per scoprire una stella coperta in un palcoscenico', potrebbe sembrare vagamente Engrish, ma è in realtà un'indicazione molto precisa. Per completare ogni livello occorre trovare una stella, che tuttavia non è semplicemente nascosta dietro un sipario, né è necessariamente entro i confini dello schermo, o esistente all'inizio dello stage o addirittura una stella intera. Ogni stage consiste in un puzzle dotato di una sua logica interna e di regole da decifrare, alcune meravigliosamente semplici altre quasi ottuse.

Uno o due livelli tessono una sottile linea tra frustrazione e provocazione, ma le loro risposte finali faranno sbattere più di un palmo contro altrettante fronti. Alcune sono fulminee battute e umoristici accenni alle risoluzioni presumibilmente più ovvie. È facile tracciare un parallelo con *WarioWare* per il modo in cui ogni buona idea viene introdotta in un singolo stage della durata di due o tre secondi, per poi essere immediatamente dimenticata e sostituita da un nuovo assaggio. Un eccellente passatempo per un pomeriggio d'ozio, a patto che ci si ricordi che la stella non è sul palco, ma coperta da esso.

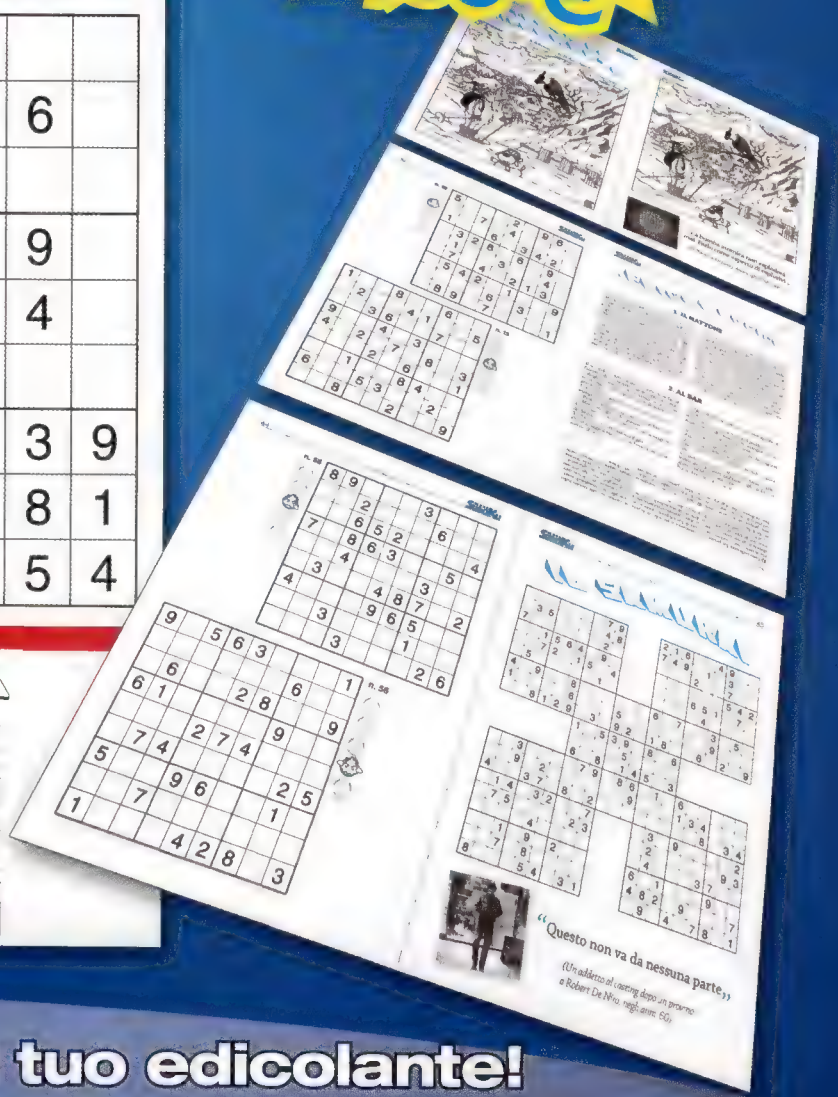
Schemi, fumetti, enigmi

SUDOKU MESE:

tutto IL MEGLIO

per IL TUO DIVERTIMENTO

COSTA SOLO 1,50 €



Chiedila subito al tuo edicolante!

Hype

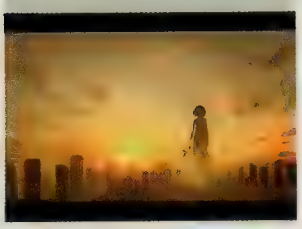
Le uniche anteprime che ne sono libere

I più attesi da Game Pro

Alan Wake

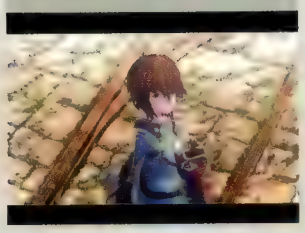
Abbiamo perso il sonno aspettandolo, e ora che sta prendendo forma comincia già ad infestarlo con i suoi incubi
360, PC, MICROSOFT

BioShock 2: Sea of Dreams



Più che quel che abbiamo visto ci affascina il non visto, ma il malinconico teaser ci ha già messi nell'umore giusto per aspettarlo
360, PC, PS3, 2K GAMES

Fragile



Vogliamo esplorare anche noi le rovine sotto la luna di questo gioco, il cui stile è uno dei più belli e aggraziati mai visti su Wii
Wii, NAMCO BANDAI

Crossover Country

Intrecci di mondi ed eroi: istruzioni per l'uso

Tatsunoko vs. Capcom, *Mortal Kombat vs. DC Universe* e, qualche mese fa, *Soulcalibur IV* e *Smash Bros*: con la rinascita del picchiaduro torna in auge anche il crossover di mondi e personaggi anche agli antipodi tra loro. L'importante è che l'attenzione tributata all'operazione sia direttamente proporzionale all'assurdità dell'incontro

Da sempre il crossover è qualcosa che, al tempo stesso, attrae e ripugna. È così in ogni medium, non vedo perché il videogioco dovrebbe fare eccezione. Pensateci: non è forse vero che il cinema è da sempre a caccia di improbabili battaglie tra Dracula e Frankenstein o tra Freddy Krueger e Jason Voorhees? E i fumetti? La sola idea di 'supereroe' evoca continui, mirabolanti crossover, che spesso hanno persino unito universi editoriali differenti: Batman contro il Punisher, i Vendicatori contro la Justice League... si potrebbe andare avanti all'infinito.

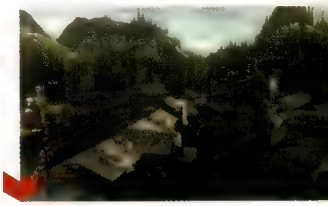
È assolutamente normale. Pur consci che certi *team up* o certi *clash of titans* siano (o sarebbero) niente altro che eclatanti materializzazioni di fantasie da appassionato di una o più serie, amiamo comunque osservare gli esiti di queste soluzioni alchemiche. Ecco allora che Voldo incrocia le sue lame con la *light saber* di Darth Vader, mentre Raiden e Pikachu scagliano i propri fulmini, rispettivamente, alla volta del Joker e di Solid Snake. Sono aberrazioni? Sì, non c'è dubbio. Ma divertenti.

Allora, vi chiederete, state dicendo che in un videogioco (e, per traslato, in un fumetto o in un film) tutto è lecito, che il prossimo passo saranno i Puffi a Raccoon City o Giulia Passione Sterminatrice di Demoni featuring Dante? Sì, sostanzialmente sì. A due condizioni, però. Punto primo: i creatori del gioco crossover devono operare una 'riduzione a unità' di ordine stilistico e narrativo. Non importa quale o quanto rocambolesca, tanto più che, come abbiamo detto, il fascino di un crossover sta proprio nel suo essere kitsch. Punto secondo: il prodotto finale deve risultare godibile, poiché questo è sempre il punto d'arrivo e la bussola che ci consente di muoverci e restare incolumi sul piano cartesiano delle manifestazioni videoludiche.

Ora che i picchiaduro tentano di rialzare la testa, prepariamoci a un'escalation delirante di incontri e scontri, paradossi e innesti, chimere e mutazioni. Capcom ha già sfidato Marvel e ora tocca (oh, delizia) a Tatsunoko, perché le lotte intestine, per bontà sua, le ha già sperimentate tutte, come SNK, del resto. Midway ha scagliato Scorpion contro Superman, ma già guarda oltre, e intanto la crossover mania si sposta anche verso altri generi.

Tutto ciò che non ci uccide ci rende più forti, compagni videogiocatori. Non ci resta quindi che metterci comodi e goderci lo spettacolo.

Marco Accordi Rickards



026 **Alan Wake**
360, PC

028 **White Knight Chronicles**
PS3

029 **Star Ocean 4: The Last Hope**
360

030 **Shellshock 2: Blood Trails**
360, PC, PS3

032 **Phantasy Star Zero**
DS

032 **White Gold: War in Paradise**
360, PC

033 **Tatsunoko Vs. Capcom**
ARCADE, Wii

033 **Skate 2**
360, PS3

034 **Demon's Souls**
PS3

034 **Ninja Blade**
360

035 **Eat Lead: The Return of Matt Hazard**
360, PS3

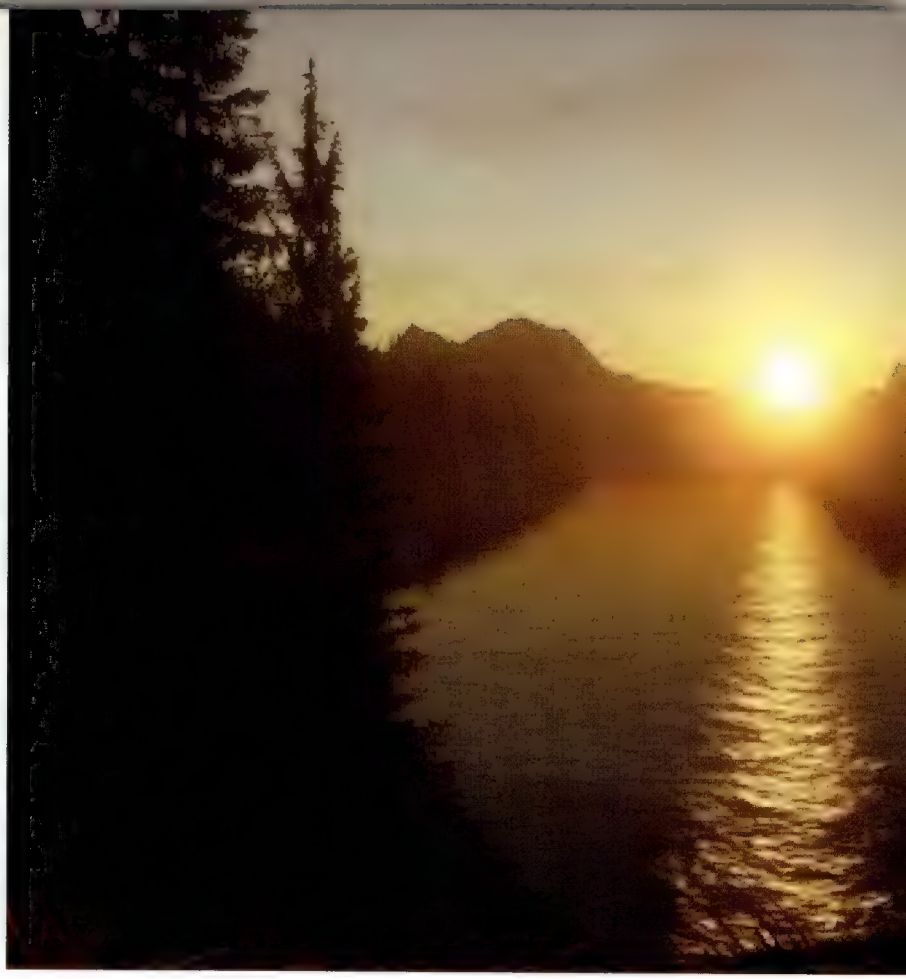
035 **Burn, Zombie, Burn**
PS3

FORMATO: **360, PC**
PUBLISHER: **MICROSOFT GAME STUDIOS**
SVILUPPO: **REMEDY**
ORIGINE: **FINLANDIA**
USCITA: **2009**

Alan Wake

Gli incubi a occhi aperti di Alan prendono nuovamente forma

Alan appare ora più umano ed espressivo. Anche il suo abbigliamento è cambiato, e l'informe giacca a vento è stata sostituita da uno stile più alla moda



Dopo tante vicissitudini sembrava che Alan non si sarebbe più svegliato dal suo lungo sonno. Fortunatamente, Remedy ha smentito le voci sulla sua dipartita, mostrando nuovamente al pubblico quello che vorrebbe e potrebbe diventare il capolavoro assoluto della piccola software house finlandese.

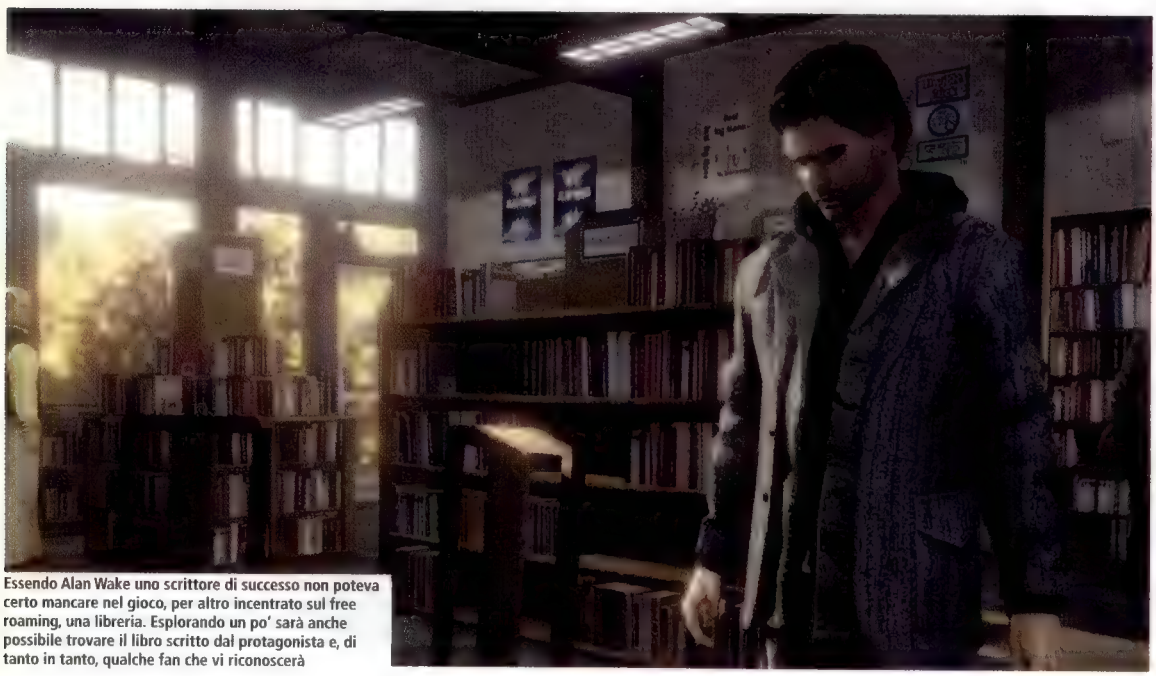
Dopo il successo di *Max Payne* sembrava infatti che la madre del tenebroso antieroe si fosse adagiata sugli allori, decidendo di tirare per le lunghe lo sviluppo del suo prossimo titolo. In occasione della première per il film di Max Payne, però, è stato rotto il silenzio, facendo luce su tutti i problemi tecnici che non hanno ancora permesso alla compagnia finlandese di distribuire il proprio gioco. Da questi problemi *Alan Wake* esce però più forte che mai, non avendo Remedy voluto rinunciare alla qualità in funzione della quantità. A riprova di ciò è stato inoltre mostrato al mondo un nuovo, breve trailer dal quale è possibile capire come sia cambiato e migliorato il gioco in questi ultimi due anni di silenzio.

Le ambientazioni sono rese ancora più tetre dal buio che impregna il gioco, lo dilania e allo stesso tempo costituisce parte essenziale del suo gameplay

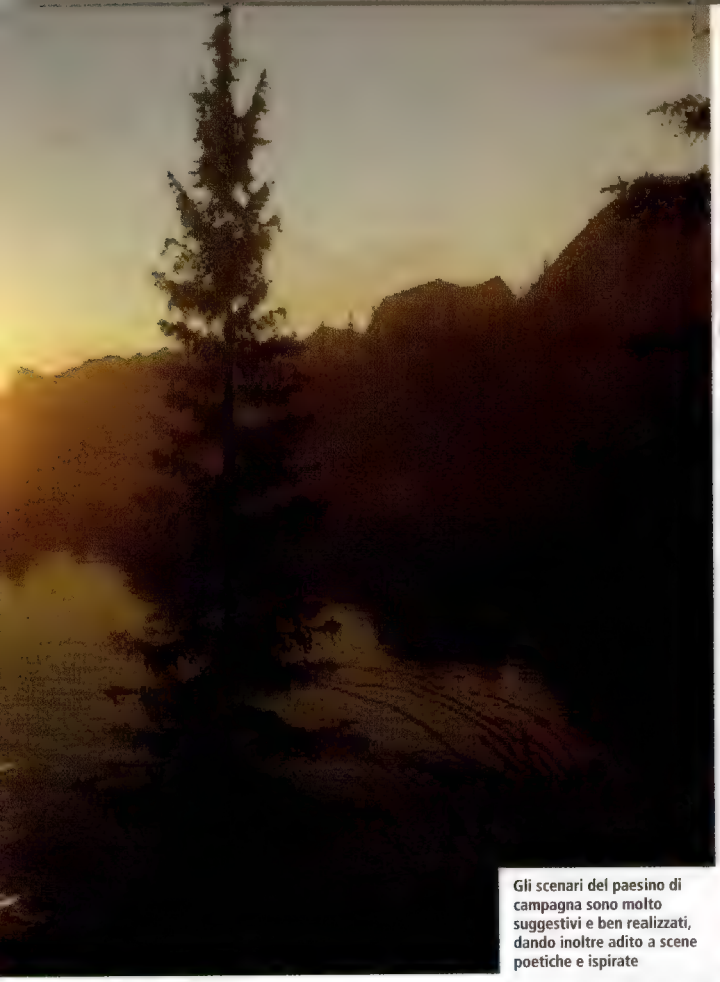
Tutto inizia con una corsa sfrenata su un sentiero buio. In mano abbiamo solo una torcia e corriamo ansimando verso l'oscurità. Siamo a Bright Falls, ci stavamo curando per un disturbo del sonno quando ci siamo ritrovati in un incubo. Prima del nostro arrivo non era così, ma in qualche modo si è trasformata in un inferno. Rivediamo alcuni scorci di quella che un tempo era una ridente cittadina, notevolmente migliorata dal punto di vista grafico, forte di texture più definite e di una nuova complessità. È molto cambiata, si è ingigantita ed espansa con nuove aree, nuove foreste, nuovi luoghi, persino una libreria in cui potremo trovare il libro scritto dal nostro protagonista.

Finalmente troviamo qualcuno con cui parlare, gli abitanti di questa città che ci riconoscono, riconoscono il nostro Alan, il famoso scrittore. Tutto appare vivo e vitale. I personaggi parlano con noi, interagiscono, soffrono, sembrano più persone che meri ammassi di pixel. Le espressioni dei loro volti sono davvero realistiche, appaiono realizzate con grande perizia e sono tutte diverse e ben caratterizzate. Ma i sorrisi sulle loro facce non possono durare. Tutto cambia in città ed è di nuovo il caos.

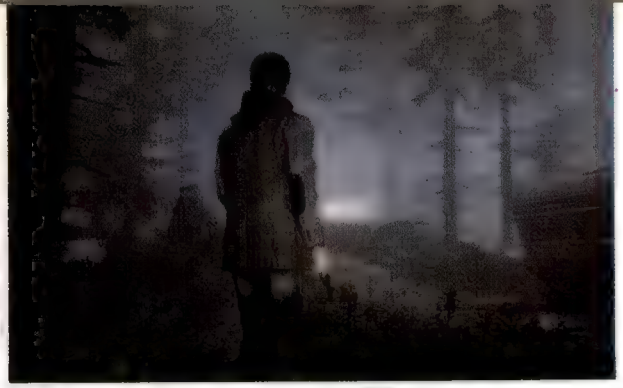
Ora che finalmente possiamo vedere il nostro 'nuovo' protagonista capiamo tutto. Capiamo perché abbiamo dovuto aspettare altri due anni. Non è solo il gioco a essere più adulto, ma anche Alan. Una ruga in più, una maggiore espressività e, soprattutto, una grande cupezza che traspare da ogni elemento. Il titolo, i personaggi, le ambientazioni: dal punto di vista tecnico molto è cambiato. La grafica pulita della versione iniziale ha fatto spazio a un design più cupo e originale. Non è solo la solitudine a far paura, ma anche l'oscurità ove aspettano i vostri avversari: alle volte una torcia sarà più utile di una pistola, Remedy sembra voler dire. Per questo non andrete in giro solo con una pistola e per questo è stata migliorata la gestione delle fonti



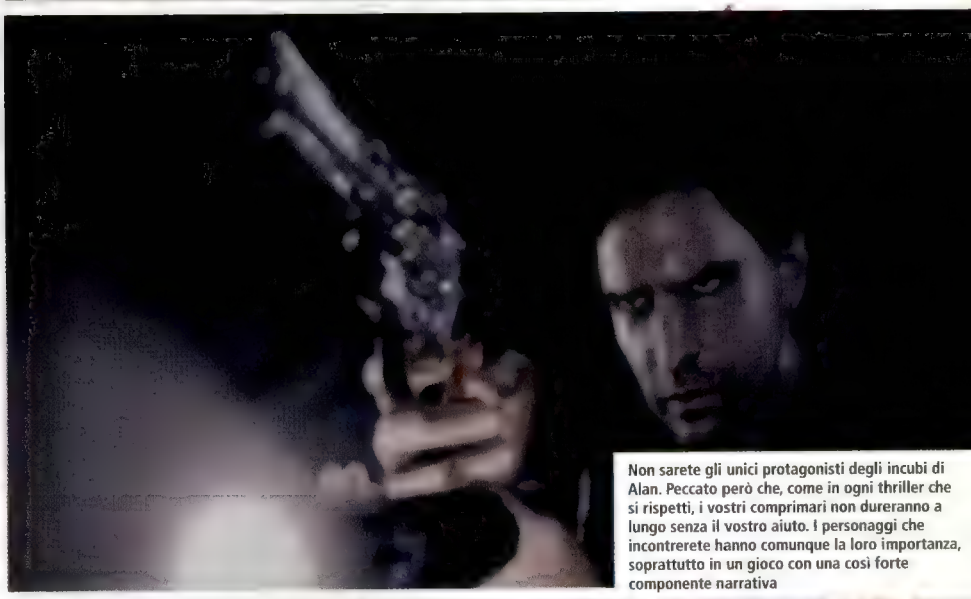
Essendo Alan Wake uno scrittore di successo non poteva certo mancare nel gioco, per altro incentrato sul free roaming, una libreria. Esplorando un po' sarà anche possibile trovare il libro scritto dal protagonista e, di tanto in tanto, qualche fan che vi riconoscerà



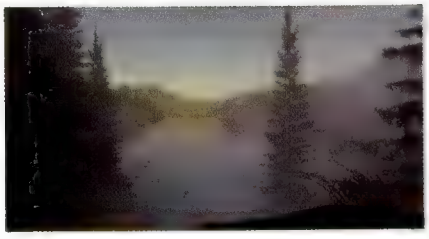
Gli scenari del paesino di campagna sono molto suggestivi e ben realizzati, dando inoltre adito a scene poetiche e ispirate



Durante l'esplorazione la torcia rivestirà un ruolo di primaria importanza. Unica vostra fonte di luce, non solo servirà a creare la giusta atmosfera da thriller, ma anche ad aiutarvi nella mira o semplicemente ad aprire uno spiraglio luminoso nel buio che riempie gli spazi del gioco



Non sarete gli unici protagonisti degli incubi di Alan. Peccato però che, come in ogni thriller che si rispetti, i vostri comprimari non dureranno a lungo senza il vostro aiuto. I personaggi che incontrerete hanno comunque la loro importanza, soprattutto in un gioco con una così forte componente narrativa



Dalla Finlandia con furore

Sami Järvi, in arte Sam Lake, è il creatore di *Max Payne* nonché l'uomo dietro la realizzazione di *Alan Wake*. Quando finalmente Remedy decise di rompere il silenzio stampa e di presentare una versione più adulta del suo prossimo titolo, era ovviamente in prima linea per giustificare le motivazioni del ritardo del gioco. Il sito finlandese Pelaaja gli ha infatti dedicato un podcast di 50 minuti reperibile online (pur se di difficile comprensione per i non madrelingua) per consentirgli di spiegare il ritardo del gioco. Annunciando anche il trailer di cui vi abbiamo parlato, Lake si è giustificato dicendo che Remedy non voleva che l'accorciamento dei lunghi tempi di sviluppo necessari per un titolo free roaming incidesse negativamente sulla qualità. È stato anche dichiarato che, essendo Remedy uno studio molto piccolo, la pressione del publisher è minore e c'è la possibilità di prendersela comoda e lavorare coi propri tempi.

d'illuminazione che reagiscono ora molto meglio che nei materiali mostrati precedentemente. Le ambientazioni, già autunnali, sono appassite, rese ancora più tetre dal buio imperante che impregna il gioco, lo dilania e allo stesso tempo lo costituisce quale parte essenziale del suo gameplay.

L'inquietudine regna sovrana. Spesso nell'ombra si intravedono strisciare figure misteriose, di cui conosciamo unicamente l'odio per la luce. Il gioco in sé è rimasto inalterato e gran parte dei cambiamenti apportati in questo lungo lasso di tempo non riguardano in alcun modo le meccaniche. Sono semplicemente state realizzate e aggiunte nuove aree e la grafica è stata aggiornata agli standard grafici odierni, rendendo il tutto visivamente più affascinante e attraente, ma rischiando di portare a un'inutile rincorsa man mano che la data d'uscita si allontana per adeguare la tecnologia.

Molto tempo appare esser stato speso anche sulla caratterizzazione del personaggio principale, non solo quanto ad apparenza. Alan ora sembra agire davvero come una persona. Nella sua ultima apparizione non è più un personaggio plastificato che corre, cammina, spara. Ogni cosa appare più drammatica, la pistola che porta non è una sicurezza e, anche utilizzandola, il nostro protagonista non farà altro che fuggire da un dramma per incontrarne un altro. Uccidere, in determinati casi, non è semplice.

Peccato che mostrare un video ogni due anni, specie considerando gli enormi progressi compiuti nel frattempo all'interno del settore, non risulti tra le migliori strategie di marketing esistenti. Pur con tutte le visibili migliorie, *Alan Wake* inizia a mostrare il fiato corto nell'imponente processo evolutivo che vede l'innovativo approccio all'immedesimazione del giocatore portato avanti da *Heavy Rain* come un punto d'arrivo e di partenza sempre più minacciosamente vicino. L'opera di Remedy potrebbe trovarsi a dover fare i conti con un nuovo, pericoloso sfidante, e dovrà rivelarsi all'altezza della sfida gettata sul tappeto da David Cage per avere qualche chance di essere ricordata.

FORMATO: **PS3**
PUBLISHER: **SCE**
SVILUPPO: **LEVEL-5**
ORIGINE: **GIAPPONE**
USCITA: **25 DICEMBRE (JP), TBA (USA, EUR)**

White Knight Chronicles

Forse sembrerà un cavaliere solitario, ma presto i suoi amici si uniranno al party

Cavaliere di ventura

La storia si apre con un banchetto in onore della Principessa Cisna, in cui irrompono i Wizard, una società alla ricerca del White Knight. Il protagonista Leonard cerca di trarre in salvo la principessa, e nella fuga trova l'armatura che lo trasformerà nell'enorme cavaliere. Successivamente, la principessa viene portata via e questo sarà il motivo che spingerà Leonard a iniziare la sua avventura. Non si sa come verrà trattata la storia nelle sessioni online, ma non abbiamo motivo di pensare che in esse la componente narrativa sarà meno curata. Del resto, *PSO* raccontava storie con momenti talvolta anche memorabili, ed è possibile che Level-5 sfrutti questo elemento proprio per differenziare la sua esperienza online.

White Knight Chronicles era giocabile al TGS 2007, ma ha saltato l'edizione 2008 nonostante mancassero tre mesi all'uscita, facendo scattare un campanello d'allarme in chi lo aspettava. Level-5 ha goduto di un considerevole successo negli ultimi anni con *Professor Layon*, e il prossimo *Dragon Quest IX* senza dubbio prolungherà il suo fruttuoso sodalizio con le console portatili. Tuttavia, voci poco rassicuranti affermano che SCE abbia fatto pressione sulla compagnia per assicurarsi che *White Knight* esca a tutti i costi entro l'anno.

Anche se non ci sono miglioramenti degni di nota dal punto di vista grafico rispetto alla dimostrazione dello scorso anno, è tuttora un gioco dall'aspetto eccezionale. Non soltanto è prestante a livello tecnico, ma le cut scene (che nulla hanno da invidiare a quelle di Square Enix) svelavano mano a mano un mondo rigoglioso, ricco di invenzioni e popolato da creature bizzarre spesso di proporzioni gigantesche.

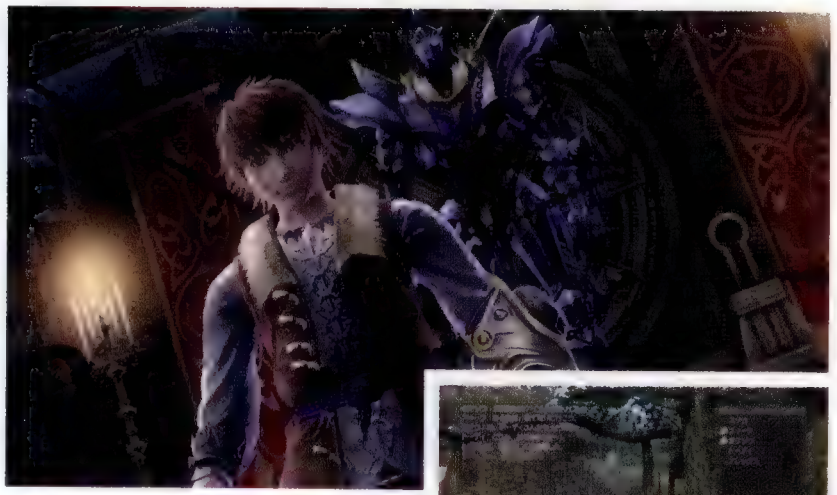
Inizialmente il gioco era stato considerato un classico GdR in singolo, ma successivamente questa valutazione si è rivelata erronea. Probabilmente sulla scia dell'incredibile successo commerciale di *Monster Hunter*, l'accento è stato invece spostato sul gioco online integrandolo con uno Story Side a sé stante, che appare comunque epico quanto quello dei migliori JRPG solo offline. Questa è però un'area in cui non è chiaro quanto sia in forma Level-5, autrice anche di quel *True Fantasy Live Online* su Xbox presumibilmente cancellato anche a causa della sua inesperienza con il gioco in Rete.

C'è una reminiscenza di *TFLO* negli avanzati tool di creazione del personaggio, che permettono di definire fino al più piccolo dettaglio facciale. La personalizzazione non si ferma al proprio avatar, ma si estende anche allo stile di battaglia che adotterà, con la possibilità di scegliere specifiche mosse e combo; il sistema di combattimento non è in tempo reale, ma è abbastanza frenetico da garantire un divertimento altrettanto immediato.

Riprendendo la classica formula di *Phantasy Star Online*, si entrerà successivamente in una lobby che ospita fino a 16 giocatori, all'interno della quale si formeranno velocemente party da quattro persone assieme alle quali affrontare particolari dungeon.

L'enfasi è posta sulle dimensioni, con nemici che fanno sembrare il protagonista un lillipuziano al confronto: i video mostravano una tartaruga con una città posta sul dorso

I giocatori possono creare le proprie combo, che hanno lo scopo di riempire la barra attraverso i normali attacchi, per poi trasformarsi nell'eponimo White Knight

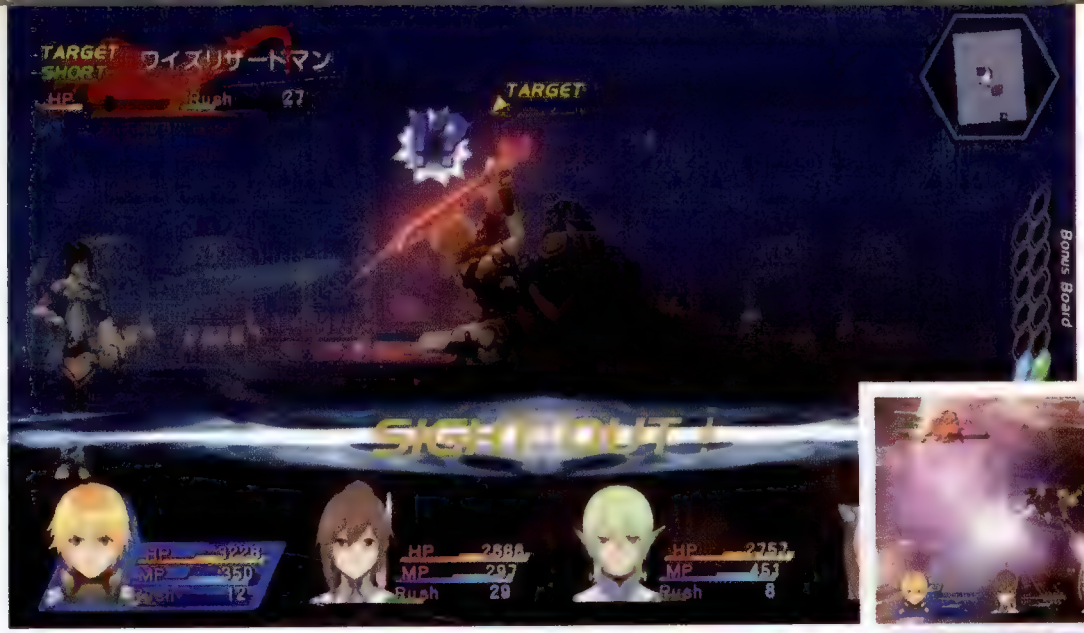


Nonostante l'importanza della fase online, non è stata inclusa una modalità cooperativa, il che fa forse presagire che il gioco in singolo sia nonostante tutto troppo lungo e complesso per permetterla

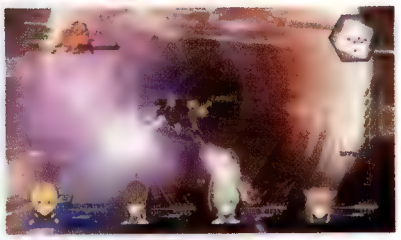
L'aspetto comunicativo è particolarmente ostico da gestire nei MMOG su console, considerata la poca naturalezza insita nell'uso di una tastiera, motivo per cui *White Knight* adotta le gestualità del personaggio come mezzo di espressione, scelta che in *LittleBigPlanet* si è rivelata vincente e andrebbe estesa ad altri giochi simili. Tuttavia, sarà comunque presente una chat testuale, anche se non aver ripreso l'idea della chat vocale, uno dei fondamenti di *TFLO* e tuttora una soluzione poco sfruttata in questo tipo di giochi, suona come un'occasione parzialmente sprecata.

Il gioco in Rete influenzerà anche la narrazione single player, e Level-5 spera che questo assicuri che la componente online non sia vista come una semplice distrazione ma come un'utile aggiunta al gioco offline: a questo scopo, il gioco salva automaticamente i progressi in single player ogni volta che un giocatore viene invitato a una lobby, e certi oggetti necessari per i contenuti bonus possono essere trovati solo online.

Ci potrebbero essere ancora delle domande su *White Knight Chronicles*, ma non sorprendetevi se Level-5 riuscirà a trovare delle risposte convincenti.



Sotto il fronte del battle system sono state introdotte modifiche come l'aggiunta di un quarto uomo nelle battaglie. Al solito si controlla un solo personaggio, coadiuvati dall'IA che gestisce i rimanenti



Dai filmati mostrati si intuiva la qualità molto elevata delle cut scene, pulite, dettagliate e molto spettacolari nella loro ambientazione extraterrestre; i protagonisti sono molto curati, almeno sotto il profilo estetico

Star Ocean 4: The Last Hope

Con un altro sorprendente colpo di scena, la fantascienza secondo Tri-ace torna alle origini dopo il terzo episodio

L'umanità si frammenta in fazioni avverse, il panorama si tinge di bruno e grossi ratti corrono in giro. È di nuovo l'apocalisse. Per fortuna, gli umani di *Star Ocean 4* hanno un po' di spirito di iniziativa e finiscono per dirigersi verso le stelle, spedendo quattro team di esplorazione ai confini dell'universo.

L'epica premessa è supportata dallo splendido nome del suo eroe: Edge Maverick. Purtroppo, però, l'originalità onomastica non si rispecchia nelle meccaniche fondamentali del gioco. *Star Ocean* mantiene l'equilibrato sistema di combattimento in tempo reale dei predecessori, rinforzato con nuove schivate, doppi salti e combo aeree. Nuovi tocchi includono l'abilità di programmare le combinazioni d'attacchi prima di entrare in battaglia: una stringa di comandi può essere composta in un menu a schermo e poi assegnata a uno shortcut sul controller. I nemici possiedono ora uno sguardo dinamico, e di conseguenza si può evitarli, prenderli di sorpresa o fuggire via inosservati.

Purtroppo, c'è qualcosa che compromette leggermente la presentazione visiva. Se da una parte è stilisticamente affascinante, le texture degli ambienti in particolare danno la sensazione di essere sgranate e in bassa risoluzione. Gli spogli pavimenti sono peggiorati dalla piattezza delle loro superfici, con molto poco da offrire in termini di fogliame, casse e rilievi.

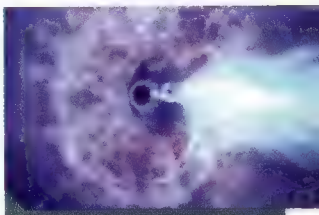
In effetti, sono molte le somiglianze con il recente *Infinite Undiscovery* di tri-Ace, un JRPG leggermente grezzo che aveva però dei momenti brillanti. Ma *Star Ocean* è una serie che, sebbene aspetti ancora la consacrazione definitiva al pari di altri capisaldi del genere, ha dalla sua una lunga e coinvolgente tradizione narrativa su cui è ancora possibile gettare luce. *The Last Hope* è il capitolo che metterà la parola fine a quest'epopea, l'ultima occasione per entrare nella serie, ma è allo stesso tempo una storia delle origini poiché *Till the End of Time* si fermava in una direzione da cui era difficile uscire. Il capitolo precedente è stato giudicato molto prolisso e la serie in generale ha avuto i suoi alti e bassi, nonostante venga comunque considerata interessante per le tematiche che tratta e i personaggi. Il compito di *The Last Hope* sarà appunto di consolidare tutti questi elementi e di dar loro una nuova coerenza, cercando di evitare le scelte che hanno fatto più discutere in passato e di livellare tutto sullo stesso piano delle potenzialità possedute dal setting.

Sarebbe un vero peccato sprecare un'occasione di esplorazione psicologica dei personaggi, mentre la non inflazionata ambientazione spaziale potrebbe aprire nuovi sviluppi alla trama, a patto di non scadere nei cliché della fantascienza. Resta da vedere se il gioco sarà capace di gestire senza inciampi una sceneggiatura adulta e profonda quanto le sue premesse lasciano intendere, ma oltre a questo non ci sono molte incognite su quella che sembra un'ottima esecuzione di uno spartito familiare, ma molto gradito ai fan della serie e del genere.

Aggiungendo alla sua difesa un sistema di combattimento che svolge bene il suo lavoro, queste motivazioni potrebbe essere più che sufficienti per distinguere *The Last Hope* dagli altri JRPG attualmente presenti sulla console Microsoft.

Il gioco permette di controllare una nave propria, con cui navigare attraverso l'oceano di stelle e giungere sui pianeti. Nella miglior tradizione GdR, da questi viaggi Maverick raccoglie un variegato cast di personaggi

FORMATO: **360**
PUBLISHER: **SQUARE ENIX**
SVILUPPO: **TRI-ACE**
ORIGINE: **GIAPPONE**
USCITA: **19 FEBBRAIO (JP), 3 MARZO (USA) PRIMAVERA (EUR)**



Odissea nello spazio

A differenza dei precedenti capitoli, *The Last Hope* sarà basato non soltanto sui viaggi in mondi lontani, ma anche sull'esplorazione spaziale vera e propria, concretizzandosi dunque in un'ambientazione sci-fi pura (nonostante le sgargianti convenzioni anime nel design dell'abbigliamento). Il protagonista comanda la nave spaziale Calnus, non soltanto un semplice mezzo di trasporto ma luogo cruciale per l'avanzamento della trama. In essa infatti si svolgeranno le Private Action, scenette tra i personaggi decisive per il tipo di finale che si otterrà. Inoltre, sulla Calnus sarà possibile visitare quartieri residenziali, costruire oggetti e allenarsi in battaglia. La scelta ha senso anche a livello di trama, visto che l'uomo ha appena abbandonato il pianeta Terra e deve ricostruirsi da zero una vita nel vuoto siderale.

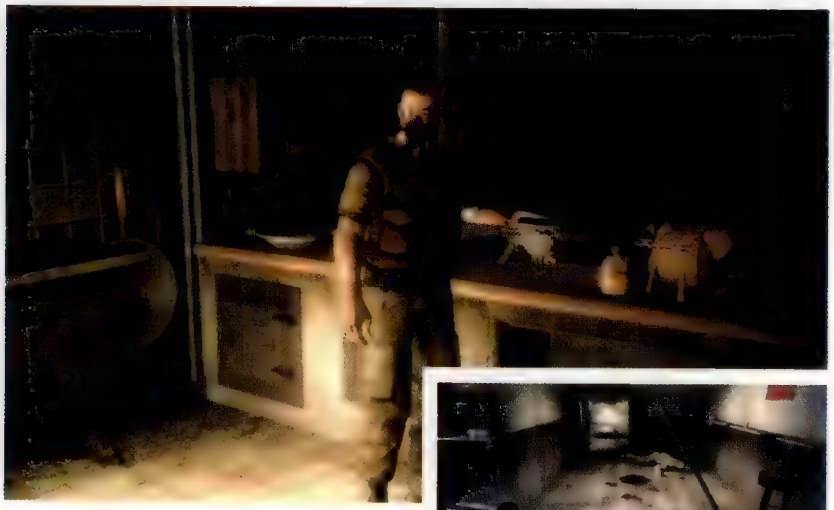
FORMATO: **360, PC, PS3**
PUBLISHER: **EIDOS**
SVILUPPO: **REBELLION**
ORIGINE: **UK**
USCITA: **Q1 2009**

Shellshock 2: Blood Trails

Tutto l'orrore e il trauma della guerra, con tanto di zombie e pantaloncini

Whiteknight Story

Gli accenni alla Whiteknight la delineano come una sorta di droga psicoattiva che l'Esercito USA sperimenta sui suoi stessi soldati, e dopo il semi fallimento di *Haze* nella stessa tematica si apre un barlume di speranza che *Shellshock 2* possa consegnare una storia di guerra degna di essere ricordata. Questo approccio è anche una comoda scusa per introdurre gli zombie corridori, presumibilmente vostri ex commilitoni. Alla fine della nostra demo stavamo scappando su una nave assieme a un manipolo di marine, mentre le creature indemoniate riempivano la linea costiera.



L'illuminazione nei primi, oscuri dedali di corridoi è eccellente, ma purtroppo si perde quando ci si sposta nella giungla. Il gioco non lesina neanche sulla violenza alla *Soldier of Fortune*, permettendo di sparare ai cadaveri

I QTE sono attivati da attacchi a sorpresa per mano di creature come questa, anche se su PS3 si può scampare grazie a un rapido scuotimento del Sixaxis. Almeno non è un altro test di equilibrio

Il sottotitolo fa un certo effetto, ma "l'orrore, l'orrore e gli short" potrebbe valere ugualmente. *Shellshock 2* è un gioco dalle intenzioni ammirevoli, che inizialmente stupisce sia per il soggetto che per la realizzazione delle sue ambientazioni sudice per poi lasciarsi andare a gag da quattro soldi.

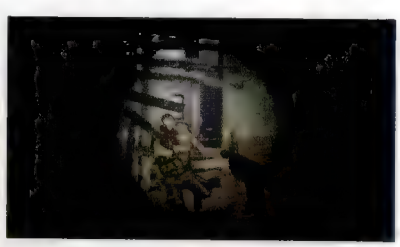
L'inizio è promettente. Un ospedale da campo tenebroso, lurido, un generale con una predilezione per il linguaggio schietto e urlanti vittime di ignoti assalitori. Andando avanti si raccolgono stralci narrativi che preludono al primo momento horror del gioco. Il pandemonio si scatena quando l'edificio viene sigillato e diventa una zona di quarantena proprio mentre si cerca di scampare a un attacco dei Vietnamiti. Dopo dei momenti alla *COD4* efficacemente scriptati, inizia il gioco vero e proprio.

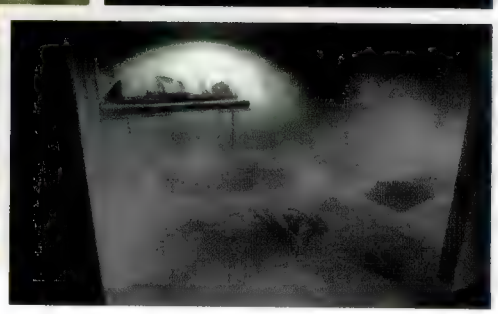
Esso introduce a dovere la propria atmosfera opprimente: i soldati inermi e le pareti macchiate di sangue vi accompagnano fino al più tradizionale andazzo shooter dei livelli seguenti. Non mancano comunque sorprese qua e là, non sempre positive. Al termine di una sezione si attiva una sequenza scriptata in cui un colpo di granata sbalza il vostro personaggio all'indietro. Tutto comincia a farsi nero, brevi scorci della carneficina si colgono mentre la vista traballa e si occhieggia un altro soldato che cerca di trarre in salvo le vittime. Tutto si fa silenzioso.

Dopo una pausa, ci si sveglia accanto a un paio di caviglie formose. Comprensibilmente intrigata, la telecamera corre verso l'alto, sempre di più, fino a dar pieno risalto a un paio di gambe finemente tornite e abbronzate, che terminano in un paio di minuscoli bermuda mimetici. In mezzo a sangue, sporcizia e uomini distrutti si può perdonare un po' di sorpresa durante il primo incontro con la sfacciata Serena, che ha anche attorcigliato la sua maglietta militare a formare una sorta di reggiseno e che procede domandando se "vogliamo toccare", nonché insistendo che facciamo vedere agli altri ragazzi come un "vero uomo" si prende cura di una donna. E così, tutto il duro lavoro di tensione svolto fino a quel momento evapora in un istante.

Shellshock 2 cerca di creare un mondo di terrore, di fulminea e shockante violenza attraverso luoghi ristretti e caotici scontri a fuoco da cui in pochi escono vivi, ma poi sacrifica la sua atmosfera in favore di una scena che poco aggiunge all'esperienza. Più avanti, Serena sarà abbattuta da uno degli zombie infuriati che iniziano a infestare i livelli. Che questo voglia intendere l'intera sequenza come una qualche elaborata parodia o (più probabilmente) annunci il suo ritorno sotto forma di non morta sexy non sembra importare poi molto.

Si spera che questi momenti siano scivoloni isolati piuttosto che una reale e generalizzata incoerenza stilistica, perché nel contesto dei primi livelli giocare la carta della risata è una cosa che *Shellshock 2* dovrebbe evitare. Le meccaniche shooter di base sono abbastanza solide, ed è promettente la storia di un soldato americano drogato che cerca di far perdere le tracce in Vietnam. Se i pantaloncini attillati resteranno nell'armadio, questa potrebbe rivelarsi una gradita sorpresa nello scarno periodo post-natalizio.





Ci crediate o no, questo bel ragazzo è vostro fratello, impazzito a causa della Whiteknight ma in qualche modo sopravvissuto all'esposizione. Da qui la ragione del vostro coinvolgimento: i geni

Finalmente una novità nel mondo SuperBike

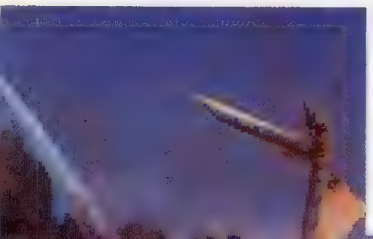
La rivista che costa meno e ti dà di più

Sprea ITALY **Pura adrenalina** Tutti i mesi in edicola

FORMATO: **DS**
PUBLISHER: **SEGA**
SVILUPPO: **SONIC TEAM**
ORIGINE: **GIAPPONE**
USCITA: **25 DICEMBRE (JP), TBA (USA, EUR)**

Phantasy Star Zero

L'ultimo lavoro del Sonic Team potrebbe rendere il DS ancora più indispensabile, online e offline



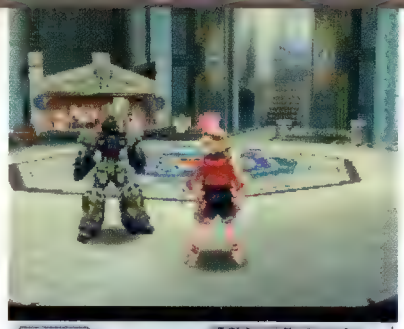
La virtual chat in azione (destra). Lo stile è simile alle emoticon della versione Dreamcast, né abbiamo dubbi che alcuni giocatori riusciranno a realizzare insulti estremamente creativi

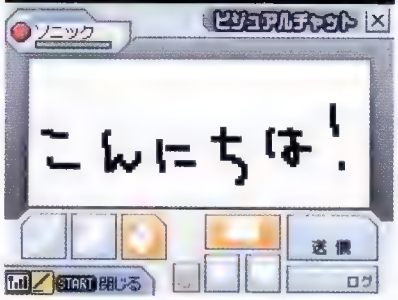
Con l'episodio PSP a polverizzare i record di vendite Sega a ogni settimana dalla sua uscita, l'annuncio di *Phantasy Star Zero* su DS andava considerato inevitabile. Procedendo sulle orme tracciate da *World Destruction: Michibikareshi Ishi*, *PSZ* gode di un massiccio supporto crossmediale, essendo dotato di una canzone ufficiale cantata da una popolare artista giapponese, di doppiatori di grido, dello scrittore e del character designer di *The Idolmaster* e di una cartuccia da 2 Gb che accoglierà FMV diretti dallo studio d'animazione Gonzo.

Sotto tutto questo è persino presente un gioco, peraltro tecnicamente impressionante. *PSZ* è infatti completamente realizzato in un 3D che spinge ai limiti le possibilità dell'hardware e, nonostante la presenza di uno story mode single player, il suo cuore sarà l'aspetto online. Fino a quattro giocatori potranno affrontare assieme le quest tramite una connessione *ad hoc* o wi-fi, mentre il gioco consente party composti da amici ed estranei impegnandosi a mantenere intatto lo spirito che animava *Phantasy Star Online*.

Una delle nuove feature del gioco in Rete è un clone di Pictochat o, come Sega preferisce definirla, una 'chat virtuale'. Dopo aver immesso del testo o disegnato qualcosa sul touch screen, il messaggio apparirà sopra la testa del proprio alter ego, muovendosi discretamente sul lato dello schermo quando ne apparirà più d'uno. Saggiamente, i messaggi possono essere salvati in memoria per essere utilizzati come shortcut personalizzate durante la chat.

Non c'è dubbio che *PSZ* conquisterà il Giappone: l'ormai conosciuto brand online e le capacità dedicate sul portatile più popolare sul territorio potrebbero persino offrirgli la chance di compensare l'assenza di un *Monster Hunter* nella lineup del DS.





Il processo di creazione del personaggio si basa su tre attributi fondamentali che possono poi essere ulteriormente migliorati con la solita schiera di oggetti, armi e altri accessori

FORMATO: **360, PC**
PUBLISHER: **PLAY TEN**
SVILUPPO: **DEEP SHADOWS**
ORIGINE: **UCRAINA**
USCITA: **2009**

White Gold: War in Paradise

Deep Shadows si prepara al secondo round con un nuovo mondo aperto, sempre che le nonne armate di granate glielo permettano

Guardando al passato, a ogni chilometro quadro che Deep Shadow ha inserito nel mondo di *White Gold* saliva il rischio di superare le proprie capacità. Lo shooter con elementi GdR da loro sviluppato in precedenza, *Boiling Point: Road to Hell*, traboccava tanto di opportunità da condannarsi a un'esecuzione inetta e difettosa. Non è ancora chiaro se White Gold riuscirà a evitare lo stesso fato.

Il giocatore dovrà raccogliere i favori di ben sette fazioni che vanno da semplici gruppi di banditi locali alla CIA. Il gioco include inoltre diverse statistiche di dubbia rilevanza come l'adrenalina e lo stato di sobrietà

Dando al giocatore un intero arcipelago tropicale da esplorare e, occasionalmente, da distruggere, il mondo di *White Gold* è una continua sorpresa nel suo mix di realismo superficiale e profonda pazzia che rende difficile capire fino a che punto questi continui cambi di tono siano intenzionali. Poco dopo essere arrivati su una delle isole principali, ci siamo ritrovati a dover consolare un uomo che aveva distrutto la sua auto scontrandosi con un gigantesco ragno. Più tardi è stato necessario aiutare un sommozzatore che aveva perso il suo compagno, intrappolato in una grotta dopo essere stato malmenato da un pesce. Sfortunatamente, non appena abbiamo messo un piede in acqua, sono spuntate tre navi armate di tutto punto che hanno sterminato tutti senza alcuna ragione apparente.

Il tempo che abbiamo trascorso giocando ci ha consentito ampiamente di verificare il numero e la varietà delle quest. Una delle missioni verbali richiedeva di parlare con un uomo che aveva deciso di suicidarsi gettandosi dal davanzale di una finestra. Il nostro intervento però non ha fatto altro che peggiorare la situazione: l'uomo ha infatti deciso di farsi esplodere piuttosto che saltar giù. Abbiamo quindi deciso di gettarci nell'azione, cercando di rubare un elicottero da un campo governativo. Purtroppo non eravamo ancora esperti nell'uso delle armi e siamo stati subito sopraffatti.

White Gold promette di essere sconcertante e irregolare, ma è difficile non apprezzare i segnali di una delle esperienze potenzialmente più strane e lunatiche di sempre, almeno fino a quando Deep Shadows non rilascerà il suo prossimo titolo.

Volare e guidare non sono capacità legate alla progressione da GdR, nonostante gran parte dei veicoli richieda alte capacità di scassinamento per essere aperti. Ciò vuol dire che, almeno all'inizio, dovrete viaggiare a piedi

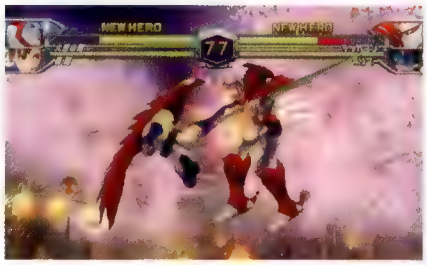
FORMATO: **Wii**
PUBLISHER: **CAPCOM**
SVILUPPO: **INTERNO**
ORIGINE: **GIAPPONE**
USCITA: **18 DICEMBRE (JP), TBA (USA, PAL)**

Tatsunoko Vs. Capcom: Cross Generation of Heroes

La casa di tutti i crossover si riappropria del suo primato e sfida i nuovi avversari apparsi all'orizzonte

Nata con *X-Men Vs. Street Fighter* nel 1996, la nota serie *Versus* di Capcom ha prodotto una prolifica schiera dei più disparati picchiaduro crossover e sparso i suoi semi tra altre compagnie videoludiche, superando i confini dell'industria nipponica e diffondendo la tendenza in occidente [vedi pagina 042]. Dopo le concitate zuffe con i supereroi Marvel, con gli eterni rivali provenienti da SNK e con il nutrito cast Namco nei GdR *Namco x Capcom*, saranno gli eroi dello studio d'animazione Tatsunoko a ergersi sull'inarrestabile cammino dei campioni di Osaka.

I match prevedono la scelta di due personaggi che saranno intercambiabili durante il round, nella tradizione 'in team' del franchise. Il roster dei combattenti, come da programma, è studiato per compiacere chi in cima ai suoi sogni mettesse l'opportunità di pestare a sangue Ken con Hurricane Polymar (o viceversa) e, come sempre accade in questi casi, risulta ricco di personaggi cammeo che costituiranno una sorpresa per molti determinante all'acquisto del gioco e per altri una delusione nell'inevitabile mancanza di figure ritenute più



significative. Tra i personaggi più bizzarri c'è Gold Lightan, un robot che si trasforma a partire da un accendino, mentre ad allietare gli animi arriva un Viewtiful Joe in gran forma, subito accolto con innumerevoli manifestazioni d'entusiasmo. Ma uno degli aspetti più degni d'attenzione è senza dubbio lo stile visivo. In una ideale prosecuzione dagli sprite in alta definizione visti negli ultimi beat 'em up 2D, i personaggi sono infatti disegnati con un leggiadro e colorato cel-shading che, se tecnicamente non può per ovvi motivi accostarsi alla sofisticatezza di *Street Fighter IV*, riesce a tenergli testa con orgoglio.

Non esistono piani ufficiali per un'uscita al di fuori del Giappone, limitazione causata a quanto

pare da problemi di copyright che la filiale americana di Capcom sta tuttavia adoperandosi per risolvere; del resto, è indubbio che gli appassionati più impazienti non verranno frenati dalle questioni legali, trattandosi di un titolo estremamente amichevole verso l'importazione parallela.

Se i fan più hardcore hanno già bocciato la configurazione dei controlli del Wii, che assegna comicamente lo stesso pulsante a calci e pugni, va detto che pochi sceglieranno il Remote per le loro sessioni preferendogli il Classic Controller o l'ancor più tradizionale stick a sei pulsanti, che sarà prodotto per l'occasione anche in una versione dedicata al gioco

Skate 2

Trick e salti sono uno spasso, ma la cosa migliore è usare i piedi

Per ottimo che fosse, *Skate* si macchiava di una vera cattiveria promettendo l'esplorazione di una vasta città solo per legarvi a quattro piccole ruote facilmente impedite da scalinate e ripide pendenze. *Skate 2*, provvidenzialmente, vi permette di scendere dal vostro skateboard (potrete addirittura lasciarlo indietro), consentendo di inerpicarvi per tutta la città di New San Vanelona.

Comunque, salire qualche gradino non sarà l'unico motivo per scendere dalla tavola. Stavolta sarete in grado di raccogliere qualsiasi oggetto non inchiodato a terra e spostarlo, in modo da costruire nuovi percorsi e ostacoli con pile di panche, rampe e bidoni. Gli skater che popolano la città sono molto più svegli, in grado di riconoscere ed evitare ostacoli o di utilizzarli per i propri trick.

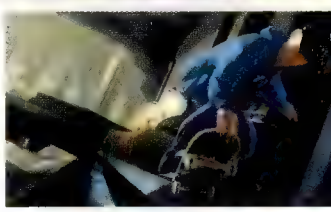
Il vostro repertorio di movimenti è stato raddoppiato, senza però sembrare eccessivo; Black Box ha compiuto ulteriori passi avanti, combinando gli intuitivi controlli di *Skate* in modo da ottenere un'ancor maggiore varietà. La decisione di includere la posizione mongo push poteva sembrare superflua in *Skate*, ma

A parte l'enorme tubo di scarico presente all'Hellevator di *Skate*, poche aree si estendevano in verticale. *Skate 2* rende accessibile il versante visibile all'orizzonte di New San Vanelona, permettendo ai giocatori di partecipare a vertiginose gare e raccapriccianti eventi nella Hall of Meat

nel seguito si è evoluta al punto che i pulsanti assegnati ai piedi funzionano separatamente nel mezzo di un trick, permettendovi di eseguire un hand plant mentre agitate le estremità in aria. Avvicinandovi a un ostacolo basterà premere entrambi i pulsanti per saltarlo, mentre la tavola scorrerà al di sotto.

Dopo aver realizzato che gli schianti brutali sono appaganti quanto qualunque altra acrobazia nel gioco, Black Box ha trasformato la Hall of Meat in una modalità simil-*Pain*, premiando i giocatori che si fanno a pezzi nei modi più terrificanti. Questa modalità è l'unico eccesso di assurdità del gioco. Altrove, *Skate 2* è un esempio di sensibile iterazione, di rifinitura e piccole aggiunte: un modesto avanzamento di un franchise che eccelle nella raffinata simulazione.

FORMATO: **360, PS3**
PUBLISHER: **EA**
SVILUPPO: **EA BLACK BOX**
ORIGINE: **CANADA**
USCITA: **2009**



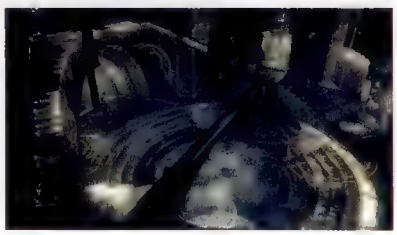
Benché sia possibile scendere dallo skate per raccogliere altri oggetti, un pulsante rapido fa in modo che esso voli immediatamente tra le vostre mani. Poiché è un vero e proprio oggetto fisico, potrete anche utilizzare quest'abilità per colpire gli altri skater sulla testa

FORMATO: **PS3**
PUBLISHER: **SCEJ**
SVILUPPO: **FROM SOFTWARE**
ORIGINE: **GIAPPONE**
USCITA: **2009**

Demon's Souls

Dopo King's Field ed Echo Night, From Software torna al dark fantasy

In *Demon's Souls* il vostro personaggio dovrà affrontare mostri delle dimensioni anche una dozzina di volte più grandi rispetto a un essere umano



Cavalieri, castelli e oscure creature: ecco cosa riserva il nuovo titolo presentato da From Software al TGS 2008. Si tratta di *Demon's Souls*, un'avventura con elementi GdR che dal rinomato *King's Field* della stessa casa differisce in pratica unicamente per il passaggio dalla visuale in soggettiva alla terza persona.

In *Demon's Souls* vestirete i panni di un cavaliere, totalmente personalizzabile in nome, sesso, acconciatura e vari altri caratteri fisici, in viaggio nel regno di Voletaria, luogo infestato da mostri e demoni in grado di ridurre in briciole un intero castello. Da quanto osservato in fiera, il vostro personaggio avrà la possibilità di avventurarsi proprio all'interno delle mura di una fortezza medievale, dove incontrerà la scarsa resistenza (al momento l'IA non è certo il punto di forza di questo gioco) di guardiani quasi totalmente disarmati. Di grande impatto è l'effetto distruttivo che avrete il potere di esercitare su oggetti quali banchetti e carri già semidistrutti in battaglie precedenti; un piacevole spettacolo al momento turbato dall'impreciso framerate del gioco.

Il sistema di combattimento appare attualmente piuttosto semplice: gli attacchi a propria disposizione sono basati sui dorsali R, mentre le mosse difensive

Rispetto ai vostri avversari, avrete a disposizione un'armatura molto più resistente, oltre alla possibilità di maneggiare le armi con entrambe le mani

sono deputate ai due L. Caratteristica interessante del gioco è poi la possibilità di scorrere tramite il D-pad tra le armi e gli scudi tenuti in ogni mano, armi che danno la capacità di avvalersi di diversi stili di combattimento a seconda che vengano tenute in una sola mano o in entrambe.

Al momento *Demon's Souls* non sembra offrire nulla di innovativo rispetto ai precedenti giochi del team giapponese, né dal punto di vista visivo né da quello del gameplay. Resta il sospetto, da parte dei videogiocatori nipponici e non solo, che le ambizioni di From Software per questo titolo restino unicamente quelle di dare la battuta d'inizio alla propria lineup su PS3.

Ninja Blade

Se per ogni videogioco con un ninja avessimo ricevuto un euro...

FORMATO: **360**
PUBLISHER: **MICROSOFT**
SVILUPPO: **FROM SOFTWARE**
ORIGINE: **GIAPPONE**
USCITA: **2009**

Certo, non si può dire che partire da un ninja sia il modo più originale per concettualizzare un nuovo videogioco, ma è altrettanto vero che questi antichi assassini giapponesi, per via del loro look e delle loro abilità, risultano molto indicati a prestarsi da 'eroi' per avventure videoludiche improntate all'azione più o meno frenetica.

A tentare il colpo, stavolta, è From Software, pubblicata nientemeno che da Microsoft Game Studios, evidentemente galvanizzata dall'eroica rimonta (o quantomeno dal recupero) che l'Xbox 360 sta vivendo nella terra del Sol Levante. Il gioco, in effetti, ammicca non poco ai gusti americani (ed europei, a quel punto), pur non rinunciando a presentare un background molto poco storico/realistico e anzi estremamente fantasy, ricco di mostri, creature bizzarre e straordinari poteri.

La demo testata mostra un gioco che, se da una parte si presenta abbastanza giocabile e piacevole (è strutturato in due fasi complementari, che presto descriveremo), dall'altra sembra dovere davvero troppo alle

Ninja Blade è ambientato, almeno in parte, a Tokio. Questo perlomeno era il livello dimostrativo da noi provato e graficamente piuttosto impressionante

mode del momento, con particolare riferimento ai 'quick time event', vero tormentone videoludico quasi come il 'bullet time' di un tempo.

Ma veniamo appunto ad analizzare la duplice struttura del gioco From Software: una fase è appunto una sequela non interrotta di QTE. Essa è caratterizzata da elevata spettacolarità, ma, di converso, da una interazione ridotta ai minimi termini, con l'aggravante che le sequenze da azzeccare sono sempre le stesse e possono quindi essere imparate a memoria. L'altro tipo di gameplay ci dà per fortuna il controllo diretto del ninja, che può usare diverse armi e, udite udite, un potere che gli permette di rallentare il tempo. Come dire: c'è anche il bullet time, alla fine!

L'impressione finale, ad ogni modo, è di un titolo che non saprà spiccare tra i tanti simili, ma che molto probabilmente riuscirà comunque a piacere ai cultori del genere.

FORMATO: **360, PS3**
PUBLISHER: **D3 PUBLISHER**
SVILUPPO: **VICIOUS CYCLE SOFTWARE**
ORIGINE: **USA**

Eat Lead: The Return Of Matt Hazard

Matt Hazard saluta il Duca, sperando di prenderne il posto

Il viral marketing di *Eat Lead* include alcuni finti fansite che descrivono le avventure di Hazard nell'era degli 8-bit. Anche se nel gioco non ci sarà nessuna sessione rètro, Hazard incontrerà occasionalmente qualche vecchio amico 2D

Come se Duke Nukem non fosse una parodia abbastanza consapevole di una vecchia star del cinema d'azione, Vicious Cycle ha aggiunto un ulteriore livello di satira a un genere già conscio di basarsi sui cliché. Matt Hazard esiste pubblicamente solo dallo scorso settembre, ma nell'universo immaginato dagli sviluppatori egli è uno degli eroi videoludici più amati di sempre. Dopo aver passato un brutto periodo a causa di un malaugurato tentativo di espandersi nel territorio dei titoli per famiglie, a Hazard viene offerta un'occasione per riscattare il proprio nome con un nuovo sparatutto in terza persona, solo per scoprire che fa tutto parte di un ignobile attentato alla sua vita.

Grazie al fatto che questa meta-ambientazione pone Hazard di fronte ai cattivi dei suoi precedenti giochi, Vicious Cycle ha un'ottima scusa per saccheggiare idee dall'intera Storia videoludica in nome della satira, come i Free Radical fecero per *TimeSplitters*. Mentre la misteriosa nemesi di Hazard modifica la struttura del gioco, zombie e cowboy spuntano a fianco dei classici picchiatori mafiosi e una cella frigorifera si tramuta nel selvaggio West. I Vicious Cycle sostengono di essere molto eclettici nelle loro volontarie ruberie, ma le probabilità di successo dipendono tutte dallo spirito del gioco. Hazard può fare tutte le battute che vuole sulla mancanza d'ingegno del level designer, ma un livello noioso rimane noioso anche se il protagonista riconosce il fatto. Stranamente, lo stesso Hazard non risponde agli stereotipi videoludici anni '90, ma è un energumeno pelato dalla voce roca più paragonabile agli stantii protagonisti di *Army of Two* che a un Duke Nukem o un Commander Keen.

I Vicious Cycle sostengono che non importa se i giocatori non colgono l'umorismo: al di sotto si trova comunque un solido sparatutto in terza persona con un approfondito sistema di coperture. Speriamo che la satira sarà più di una stampella per una fantasia limitata, perché senza un umorismo affilato come un rasoio *Eat Lead* rischia di rivelarsi un banale rimaneggiamento dei cliché che cerca di mettere alla berlina.

Il sistema di coperture di *Eat Lead* aggiunge mosse extra al set standard di *Gears of War*, inclusa un'opzione che permette di girare attorno a un oggetto. Si può anche puntare a una zona distante e ripararsi direttamente dietro di essa con la sola pressione di un pulsante, come in *Quantum of Solace*

Burn, Zombie, Burn

Siamo vicini a mezzanotte e un gioco per PSN si cela nell'oscurità

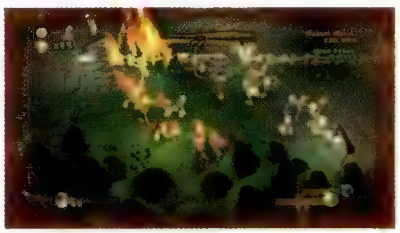
FORMATO: **PS3**
PUBLISHER: **SCEE**
SVILUPPO: **DOUBLE SIX GAMES**
ORIGINE: **UK**
USCITA: **Q1 2009**

Sorprendentemente per un titolo con visuale dall'alto per PSN, è più facile descrivere cosa *Burn, Zombie, Burn* non è anziché ciò che è. Non è *Geometry Wars*, ad esempio: i pulsanti dorsali si occupano di far fuoco e di agganciare i nemici vicini. Una collisione con gli stessi non equivale a morte istantanea, poiché il nostro eroe dai capelli di fiamma, Bruce, è dotato di una barra di energia in grado di sopportare qualche contatto con gli zombie, 120 dei quali possono essere presenti sullo schermo simultaneamente. Il gioco non è nemmeno così simile al classico LucasArts *Zombie Ate my Neighbours*, essendo l'azione limitata a piccole aree suburbane.

Non è nemmeno un gioco facile da padroneggiare immediatamente. Bruce usa motoseghe, mazze da baseball e mitragliatrici eppure, insolitamente, con la pressione di un pulsante ritorna al lanciafiamme di default. Il rischio fondamentale consiste nell'aumentare il moltiplicatore del punteggio mantenendo gli zombie in fiamme, creando però un ingorgo di torce umane che intasano ogni via di fuga. La ricompensa è la comparsa di uno dei vari esplosivi disponibili e la visione delle deflagrazioni che cancellano i nemici dall'esistenza, mentre un punteggio sale da ogni pila di cenere. Non è facile, specie quando gli zombie suicidi ('Exploder', uno degli otto tipi presenti nel gioco) e le mine di prossimità iniziano a fare il vostro lavoro sabotando il moltiplicatore. Ogni schema ha la sua meccanica specifica, che si attiva quando almeno tre armi vengono portate alla massima potenza tramite l'uso ripetuto: un attacco degli UFO è un esempio, così come una tempesta che rallenta i movimenti.

La carne al fuoco è molta, e questa era probabilmente l'idea di fondo. *Burn, Zombie, Burn* non è fatto di precise geometrie, di schemi d'attacco e di sequenze quanto di citazioni, omaggi e gag visive. Ciò detto, nessuna delle sue modalità extra è stata trattata con leggerezza: Midnight Boomstick vi lascia con una misera torcia per illuminarvi il cammino, Defence con una fidanzata che non vuole uscire dall'automobile, nemmeno quando l'orda degli zombie comincerà a rosicchiare gli specchietti laterali, perché le sue unghie sono un disastro. Con le modalità in splitscreen a raddoppiare il divertimento, questi zombie dovrebbero essere in grado di divorare parecchie ore del vostro tempo, vicini di PSN permettendo.

I livelli variano dal tradizionale cimitero ai boschi, dai sobborghi di una città fino a una base militare, mentre motoseghe e mazze da cricket si uniscono a mitragliatori e pistole nell'armamentario usato per tenere a bada l'orda caotica



Il motore di gioco è potente e le mappe sono ben realizzate, una combinazione apprezzabile al massimo quando la telecamera allarga la visuale. Il gioco è totalmente pervaso dall'amore per il non morto, da La notte dei Morti Dementi a John Landis

Il Co

Al lancio del suo più recente non gioco troviamo il creatore di Mario privo di rancore verso chi lo ha osteggiato e determinato a imboccare nuove strade

L'ultima volta che abbiamo parlato con **Shigeru Miyamoto**, il futuro di Nintendo era ancora appeso a un filo. Il Wii aveva ancora il suo nome in codice, e Sony, con la PS3 ancora lontana mesi dall'uscita, dominava il mercato videoludico. La situazione oggi è molto diversa, così tanto che a malapena battiamo ciglio quando Miyamoto ci dice: "A esser sinceri, ho una grande ambizione per *Wii Music*, ossia che possa rivelarsi infine qualcosa di tanto influente da cambiare il significato della musica nel mondo".

Presuntuosa sulla bocca di chiunque altro, una simile affermazione può essere vista unicamente alla luce degli enormi cambiamenti che il Wii ha apportato nei due anni dalla sua uscita, essendosi stabilito come una componente essenziale dei salotti di molte famiglie. *Wii Music* è l'ultimo gioco in ordine d'uscita ad asserire questo manifesto, ma la sua imbarazzante presentazione all'E3 2008 lo ha esposto a pesanti critiche, da parte di numerosi osservatori, di essere semplicemente una dichiarazione di noncuranza nei confronti dei giocatori incalliti. Alcune recensioni sono già state pubblicate al momento del nostro incontro con Miyamoto, e molte non sono lusinghiere.

Meglio sarebbe, tuttavia, non pensare a *Wii Music* come a un gioco. Miyamoto è di fatto molto attento a non chiamarlo in altra maniera che 'software' durante la nostra intervista. Non è guidato dal punteggio. Non è previsto il fallimento. Semplicemente, si gioca con esso, il successo dettato dal divertimento e dalla qualità dei suoni prodotti. Miyamoto ha inoltre cura di ripetere che i suoi team sono attualmente al lavoro su nuovi episodi di *Mario* e *Zelda*, e che *Wii Music* non è tanto l'ennesimo irrilevante casual game quanto un software progettato accuratamente e rivolto a un pubblico variegato. Resta inevitabilmente un ulteriore monito del mutamento d'immagine della vecchia Nintendo, quella incoronata del titolo di campione degli hardcore gamer.

A chi pensava quando ha creato *Wii Music*?
Quando creo qualcosa penso alla mia famiglia e immagino sempre come possano divertirsi tutti assieme. Penso che *Wii Music* possa essere apprezzato da un pubblico molto vasto. Di fatto, molti hanno accettato quando abbiamo chiesto alla gente di provarlo. È piaciuto a studenti del liceo che suonavano nella loro band, e persino a uomini di mezz'età che non avevano mai toccato uno strumento musicale in vita loro. Chi è già bravo a suonare può giocarci con chi non l'ha mai fatto. Non so davvero chi acquisterà effettivamente il gioco, ma spero che ci saranno anche dei bambini in età scolare. I bambini hanno accesso all'educazione musicale prima studiando la teoria e poi suonando uno strumento, ma non è davvero così facile. Lo scopo primario dell'insegnare la teoria ai bambini e far loro suonare degli strumenti è trasmettere la gioia della musica e il modo di esprimersi attraverso di essa. Penso che *Wii Music* tratti la materia del tutto diversamente dall'approccio scolastico: non serve imparare la teoria o arrivare a padroneggiare i diversi strumenti, bensì si potrà entrare in contatto con il piacere istantaneo della musica stessa. Vorrei che molti bambini avessero accesso a *Wii Music*.

***Wii Fit* e *Wii Music* sono entrambi legati ai suoi interessi personali: hanno condiviso anche il processo creativo?**
Il processo creativo di *Wii Music*, in realtà, è stato assai diverso. Ho visto il bello del crescere un cucciolo e ho creato *Nintendogs*. Con *Wii Fit*, avevo cominciato a pesarmi tutti i giorni sperando di migliorare la mia salute e ci ho trovato qualcosa di divertente e interessante che ho trasformato in un videogioco. Anziché trarre uno spunto da qualcosa per trasformarlo in un gioco, *Wii Music* è la risposta alla mia lunga vita di musicista frustrato. Ho suonato vari strumenti e sono stato un amante della musica per moltissimi anni. L'unico problema che non ho mai potuto risolvere è che, per quanto desideri essere abbastanza bravo da esibirmi in pubblico, pur esercitandomi ripetutamente sento ancora che il mio livello non è granché. Mi sembra di aver passato gli ultimi trent'anni a cercare di essere un musicista e finalmente, con *Wii Music*, di aver creato un mezzo che mi permetterà di provare quell'esperienza. È come se fosse la risposta a un problema che mi ha seguito a lungo.

Altri giochi musicali, tra i quali *Rhythm Tengoku*, *Guitar Hero* e *Rock Band*, hanno riscosso grande successo in tutto il mondo: è stato questo a confermarvi che il mercato del genere era forte?
In realtà, non ho pensato affatto a nessun altro software musicale durante lo sviluppo di *Wii Music*. Abbiamo iniziato il progetto per via del concept originale del Wii stesso. Volevamo che diventasse la macchina ideale per il salotto delle

mpositore

Foto: Nick Wilson

famiglie, con cui tutti i componenti avrebbero potuto divertirsi assieme. E la musica era qualcosa su cui volevamo lavorare; inoltre, io suonavo. Da molti anni pensavo di voler davvero creare un prodotto con cui la gente potesse divertirsi a suonare uno strumento musicale e, quando avemmo l'opportunità di lavorare con la nuovissima interfaccia del Wii Remote, ebbi l'ispirazione di usarlo per mimare l'esecuzione della musica con i vari strumenti. Questo è il suo contesto. Se parliamo dell'esistenza di altri software musicali, forse dovrei dire che auguro ogni successo ai loro sviluppatori, ma Nintendo e io stesso non amiamo molto essere confrontati a qualcosa di preesistente sul mercato. Vogliamo davvero provare a essere diversi dagli altri [ride]. Non mi piace che mi si chieda se ho voluto realizzare un software musicale per via della popolarità di altri titoli del genere. Se non fosse per il successo degli altri software, non me lo chiederebbero, no? [ride]

"Per sorprendere le persone, do loro un indizio o uno spunto perché scoprano dentro di loro un'abilità o un interesse nascosti"

***Wii Music* incoraggia la creatività degli utenti, come molti altri giochi realizzati attualmente. Come mai?**
Mi si chiede spesso perché i miei giochi siano godibili per così tante persone, quindi ci ho pensato di frequente e sono arrivato a ragionare in questi termini: quando i giocatori trovano l'aspetto creativo in un gioco, si divertono. I videogiochi sono una forma d'intrattenimento unica perché sono interattivi. I giocatori hanno l'opportunità di prendere le loro decisioni e di elaborare i loro piani, e per questo la natura interattiva dei videogiochi può generare circostanze per l'espressione della creatività. Ritengo sia uno degli aspetti più affascinanti del videogioco. La creatività nel disegnare o nel suonare della musica implica una certa tecnica, non facile per la stragrande maggioranza di noi, ma ciò non vuol dire che alle persone non piaccia disegnare o suonare. Semplicemente, la difficoltà rende molti esitanti ad avvicinarsi alla gioia di creare disegni o musica. Penso che il nostro lavoro sia supportarli sbarazzandosi di quella difficoltà e arrivando al nocciolo del divertimento puro presente in queste attività. Ma ho provato a introdurre queste incitazioni alla creatività già altre volte: se guardo alla serie di *Zelda*, sono spesso presenti. Per quanto riguarda il trend generale dell'industria videoludica, mi dispiace ma non ho la risposta!

Ha accennato alla paura delle persone di sbagliare; in molti aspetti di *Wii Fit* e del Wii in generale sembra che abbia esaminato più che mai il comportamento umano. Le sembra mai di agire più come uno psicologo che come un game designer?
Non penso davvero di aver cambiato il mio assetto nella realizzazione di videogiochi. È solo che le possibilità per i videogiochi si stanno espandendo grazie alle tecnologie emergenti. Quel che sto facendo è assai semplice. Cerco di usare tutto quel che mi circonda per sorprendere piacevolmente la gente. E farlo è la mia gioia. Penso che l'intrattenimento non sia niente di più. Vogliamo intrattenere le persone sorprendendole, quindi non penso che siamo realmente degli psicologi: non siamo altro che degli intrattenitori. Detto questo, comunque, dobbiamo capire come provocare sorpresa. La mia tecnica è dare alla gente un indizio o uno spunto perché tutti scoprano dentro di loro un'abilità o un interesse nascosti, o qualcosa che avevano già senza saperlo. Per riuscirci, mi impegno a pensare quel che la gente pensa, in che modo lo pensa e che tipo di esperienza sta provando. Se lo definite psicologia, allora, suppongo... [si stringe nelle spalle]

Ha detto poc'anzi di sperare che *Wii Music* venga usato dai bambini per promuovere un'esecuzione musicale diversa da quella insegnata a scuola. Pensa che i videogiochi debbano avere anche un ruolo educativo?
Credo dovrò scegliere con grande attenzione le parole discutendo delle capacità educative dell'intrattenimento [ride], ma parlando onestamente non ho mai inteso realizzare software educativo. Penso altresì che sia sbagliato costruire un muro tra i due concetti, perché a parer mio educazione e intrattenimento non sono poi così diversi tra loro. Alcuni, ad esempio, potrebbero dire che *Brain Training* è buono perché educativo, ma dubito che si giochi a *Brain Training* solo con quello scopo. Piuttosto, *Brain Training* è diventato popolare perché la gente ama veder rivelati dal punteggio i propri progressi e talenti nascosti. Nel caso di *Wii Music*, ho pensato semplicemente che fosse divertentissimo poter suonare uno strumento musicale. Se è per questo, però, non ho mai pensato che l'educazione non potesse essere divertente. Avrei voluto che la mia formazione scolastica fosse molto più divertente di quanto non sia stata. Da questo punto di vista tento di espandere il lato piacevole delle cose, e, di nuovo, non intendo realizzare niente di educativo, ma se il risultato viene definito come tale va bene. Forse sembrerà che io stia facendo qualche implicita proposta agli insegnanti di tutto il mondo, ma dipende dall'uso che ne faranno, se lo faranno, gli appartenenti al ramo accademico.

Come risponde alle recensioni negative che *Wii Music* ha ricevuto dalla stampa specializzata? Si aspettava che sarebbe stato frainteso?
Siamo appena arrivati al punto in cui alcuni lo hanno giocato per un po' e nella maggior parte dei casi da soli, mentre io penso che i giochi possano essere di più. Giocare da soli un titolo che presenta una sfida è un aspetto importante dei videogiochi, ovviamente, ma in molti casi ne esistono altri, ad esempio il modo di associarsi o di raffrontarsi agli altri giocatori. La mia speranza è, ovviamente, che sempre più persone accedano a *Wii Music* e ne comprendano la natura. Non credo proprio che avrà un successo immediato e universale [ride]. Apprezzo che il medium abbia oggi una percezione diversa di un prodotto nuovo come *Wii Music*; simboleggia quanto unico esso sia. A esser sinceri, ho una grande ambizione per *Wii Music*, ossia che possa rivelarsi infine qualcosa di tanto influente da cambiare il significato della musica nel mondo.

È vero che questo è l'ultimo titolo della sua lista originaria di idee per il software Wii?

Avrei voluto
che la mia
formazione scolastica
fosse molto
più divertente
di quanto non
sia stata.
Tento di espandere
il lato piacevole
delle cose

[Ride] Sì, è vero che i titoli esistenti, incluso *Wii Music*, erano in cima alla lista delle priorità, ma ovviamente c'è dell'altro di cui non posso parlare!

Ha coperto lo sport, il fitness e ora la musica, tutti soggetti di portata universale. Sta diventando più arduo trovare nuove tematiche del genere?
[Riflette a lungo] Sì, è difficile trovare qualcosa di universale, ma dopotutto è il mio mestiere come lo interpreto io. Finché sono nella posizione di parlarvi dei prossimi soggetti, posso solo confermarvi che stiamo lavorando ai nuovi *Mario* e *Zelda*, eccetera. In termini di nuovi franchise, dobbiamo attenerci al punto di vista del potenziale acquirente. Ovviamente, ci vengono di continuo delle nuove idee, ma il dilemma è se saranno realmente apprezzate da tutti.

È più difficile sviluppar giochi come *Wii Music* o *Wii Fit* di un titolo più tradizionale come un *Mario* o uno *Zelda*?
Nel caso di *Zelda* o *Mario*, utilizziamo per principio la nuova tecnologia in modo da introdurre nuove caratteristiche. Dovendo trovare una tematica nuova di zecca non tradizionalmente inquadrata come videoludica, come per *Nintendogs* o *Wii Fit*, dobbiamo chiaramente pensare a cosa attirerà il pubblico. Talvolta emergono nuove tecnologie che ci fanno capire di poter affrontare un nuovo argomento, ma in merito al mio talento le cose non cambiano. Quel che tento sempre di fare è offrire qualcosa di mai visto, un'esperienza di gioco nuova. È questione di differenza del punto focale: che mi stia concentrando sulla tecnologia o sulla tematica, la sfida naturale è sempre uguale. Per quanto riguarda me, il fulcro è se mi piace o meno quel che faccio. È importante: dopotutto creare qualcosa è sempre un travaglio, ma se credo di star creando qualcosa di nuovo, da questo traggo speranza oltre che gioia.

Nintendo è ancora molto cauta nell'uso di Internet, ma pensa di star imparando come implementarlo efficacemente nei suoi giochi?
È vero, Nintendo è molto cauta a riguardo. Ogni volta che ci avvantaggiamo dell'online esigiamo la sicurezza più alta possibile per i nostri utenti in qualsiasi momento. Stiamo provando diversi metodi. Per fare un esempio su *Wii Music*, abbiamo capito che sarebbe stato divertente dare ai giocatori l'opportunità di condividere le loro performance. Probabilmente è qualcosa di simile a quanto fatto con il Canale dei Concorsi Mii: una cosa è riuscire a inventare un nuovo fantastico personaggio, ma il divertimento aumenterà esponenzialmente potendo paragonare il proprio Mii a quelli provenienti da tutto il mondo. Trovo siano molte le possibilità nel vedere e condividere il contenuto generato dagli utenti. Ma, di nuovo, dobbiamo trovare il giusto equilibrio, quindi la sfida non è ancora conclusa.

Quanto è problematico portare chi comincia a giocare con software come *Wii Sports* e *Wii Music* a fruire giochi più sofisticati? Pensa che sia un passo importante per la Nintendo attuale?
Penso che, prima di tutto, dovremo continuare a creare questi nuovi tipi di giochi che interessino alle persone che altrimenti non si avvicinerebbero ai videogiochi. Questo è il primo passo. Circa il dove procedere da qui, una scuola di pensiero vorrebbe far compiere a queste persone una transizione verso le esperienze videoludiche che da sempre fruiamo. Anche se provarci ha il suo perché, penso sia più importante il fatto che l'intrattenimento stesso è qualcosa con cui occorre sorprendere costantemente. La domanda quindi è cosa possiamo fare noi, o altri sviluppatori, per offrire nuove esperienze uniche, che continueranno a sorprendere il grande pubblico, che si tratti di giocatori di lunga data, di nuovi arrivati o di persone che devono ancora conoscere i videogiochi. Quel che abbiamo iniziato a vedere grazie al Wii, credo, è che la gente ha iniziato a capire i videogiochi, e spero che stiano anche capendo che tutti possono giocarli. Sebbene sia sicuro che alcuni passeranno ai tipi di giochi che tutti conosciamo e amiamo, sono più eccitato al pensiero di quel che Nintendo e tutti gli altri possono fare per continuare a sorprendere quest'utenza allargata.

Pensa che staremo ancora utilizzando Wii Remote e Nunchuk fra dieci anni? Spera che diventeranno una sorta di standard che sostituirà i joypad?
Uno dei dilemmi dell'industria videoludica è che si è arrivati a un punto critico con quello che è oggi considerato il controller tradizionale dei videogiochi, per cui si è talmente abituati a far sempre la stessa cosa anno dopo anno che, come creatori, si incorre in numerosi blocchi creativi da cui è difficile uscire pensando fuori dagli schemi. Ovviamente, se ora dicessi che cambieremo l'interfaccia già alla prossima generazione le persone che stanno appena imparando a utilizzare i nuovi controlli sarebbero contrariate. Ma penso che a un certo punto si potrebbe trovare un modo per realizzare un tipo di controllo ancora più intuitivo che renderebbe ancor più facile interagire con i videogiochi. Penso che prima o poi vedremo qualche altro cambiamento.

Anche oltre il Wii MotionPlus?
Quello è un buon esempio di miglioramento di quello che è ormai diventato il controllo standard; lo vedremo evolvere e poi, di nuovo, arriveremo a nuovi blocchi creativi dopo averne esplorato tutte le opportunità. A quel punto, ci sposteremo su un altro metodo di controllo.

Quando si ritirerà, per cosa vorrà essere ricordato?
Guardo spesso all'iter nell'industria dei manga e spero di poter raggiungere qualcosa del genere. Se guardate alla Storia del fumetto giapponese troverete i primissimi artisti del manga come Osamu Tezuka, che definì uno stile e non cessò mai di essere un pioniere creando nuovi manga e nuovi stili di disegno durante la sua carriera. Sarei al massimo della felicità se un giorno le persone si guardassero indietro e dicessero: "Ecco qualcuno che era presente ai tempi dei primi videogiochi e che ha continuato a creare nuovi stili, proponendo sempre nuove idee e aprendo nuove vie fino alla fine dei suoi giorni".

"Sarei al massimo della felicità se un giorno le persone dicessero: 'Ecco qualcuno che era presente nei primi tempi del videogioco e che ha continuato a essere un pioniere fino alla fine dei suoi giorni"

Wii Music

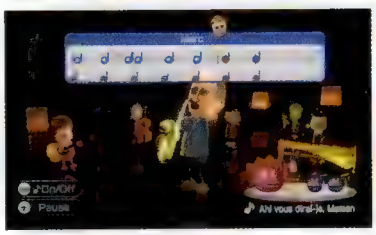
FORMATO: **Wii** PUBLISHER: **NINTENDO** SVILUPPO: **INTERNO** USCITA: **DISPONIBILE**

Nintendo non sarà probabilmente soddisfatta dei lanci giapponese e nordamericano di *Wii Music*. Nei primi quattro giorni in Giappone, secondo Media Create, ha infatti venduto 92.000 copie, contrapposte alle 594.000 di *Mario Kart Wii* nello stesso periodo e alle 254.000 di *Wii Fit* nei primi due giorni. Negli Stati Uniti, invece, possiede nel momento in cui scriviamo una valutazione media di 59 su Metacritic. Se Miyamoto ha grandi ambizioni per il suo ultimo giocattolo, l'accoglienza del pubblico non sembra finora essere dalla sua parte.

Il problema è, ovviamente, che *Wii Music* non è un gioco. Miyamoto non pecca di arroganza esitando a paragonarlo ai *Guitar Hero*, i *Rock Band* o persino il *Rhythm Tengoku* di Nintendo stessa. Eppure, proprio questi titoli basati sulla sfida saranno ciò a cui *Wii Music* tenderà a venir paragonato, nonostante la fondamentale differenza di non porre alcuna condizione sulle azioni dei giocatori durante l'esecuzione di un brano. Il software colma i vuoti tra le note ufficiali della musica con un sottofondo appropriato, lasciando al giocatore la decisione di quando suonare e in che modo. Per porre in risalto il fatto di dover sentire la musica e suonare alla propria maniera, ogni spartito è normalmente nascosto alla vista.

Come risultato, ci si sente liberi di sperimentare su un'ampia gamma di possibilità. Le improvvisazioni ben riuscite richiedono tempo e pratica e vengono naturalmente ricompensate con una qualità superiore nella musica ascoltata. Ci si ritrova più coinvolti nella musica che non giocando *Rock Band* pur non potendo scegliere ogni singola nota; uno strano tipo di autonomia decisionale, per quanto in realtà molto prossimo all'effettiva esperienza di una performance musicale. Il miglior metodo di fruizione si ha riunendo altri tre giocatori, ciascuno deputato a una delle sei parti di ogni brano. Qui, la rilassatezza di *Wii Music* valorizza la vera collaborazione volta a produrre il suono perfetto, consentendo ai giocatori esperti di giocare senza problemi assieme ai neofiti. Se *Rock Band* incoraggia il gioco di squadra con la meccanica dell'Overdrive, in *Wii Music* si tratta di un incentivo innato.

Per riuscirvi, la musica doveva risultare iconica e nota a tutti, semplice abbastanza da spingere alla sperimentazione e applicabile a diversi tipi di strumenti, dal rock all'orchestrale. Per questo la playlist comprende musiche come The Entertainer, Fra Martino e Wake me up Before you Go-Go, ciascuna riprodotta in squillante strumentazione MIDI, semplice e fin troppo allegra, ed eseguibile scegliendo tra 66 diversi strumenti musicali. È così possibile suonare Chariots of Fire in percussioni o suonare un Inno alla Gioia in chiave jazz, e indugiando in assortite e oziose sperimentazioni si comincerà a comprendere con quanta attenzione siano state costruite le melodie e a percepire i punti giusti per inserire il proprio tocco personale o per sovvertire l'armonia.



L'angolo inferiore destro dello schermo mostra delle note animate a tempo di musica. Oltre a marcare il ritmo, indicano il passaggio alla sezione successiva

Quanto a lungo sarà giocato regolarmente è questione di gusti personali. Il lato sociale esaustivo e contagioso di *Wii Music* significa senz'altro che costituirà una scelta ideale per le feste, attraente almeno quanto un qualsiasi *SingStar* o *Guitar Hero* e probabilmente ancor di più per le generazioni più anziane. Padroneggiare la sovraregistrazione e apprendere le sfumature di ogni singolo strumento possono, da soli, portare a un lungo periodo di allenamento autoimposto, ma la longevità stessa non ha alcun peso sull'appeal di *Wii Music*. È l'epitome del software d'intrattenimento, che si acquista per l'idea di giocare assieme, non importa quanto di rado l'opportunità si presenti; superfluo e indispensabile come la TV domenicale, è facilmente dimenticato se si ha di meglio da fare, ma imperdibile se privi di impegni. *Wii Music* è confezionato abilmente per le masse, e questo significa che, da qualche parte, ha qualcosa anche per voi.

Plettro e sonaglio

Ciascuno dei 66 strumenti di *Wii Music* è progettato per essere suonato in una di quattro diverse posizioni: percussioni e pianoforte impugnando Remote e Nunchuk in ciascuna mano e compiendo un movimento verso il basso (la Balance Board può fungere da timpano), gli archi tendendo il Nunchuk e spazzando il Remote perpendicolarmente, le chitarre usando il Remote a mo' di plettro sul Nunchuck e gli strumenti a fiato impugnando il Remote verticalmente con ambo le mani e premendo i pulsanti 1 e 2. Ogni metodo si rivela più sensibile e reattivo di quanto ci si attenderebbe data l'assenza di feedback tattile, e prevede varianti del suono prodotto: il volume degli strumenti a fiato dipende dall'angolazione del Remote, mentre lo stick del Nunchuk flette le note con la chitarra in modo simile a quanto accadeva in *Zelda: Majora's Mask*.

***Wii Music* contiene tre party game: Mii Maestro, un dimenticabile gioco di direzione d'orchestra, il co-op Handbell Harmony e Pitch Perfect, un quiz sul riconoscimento di tonalità e note**

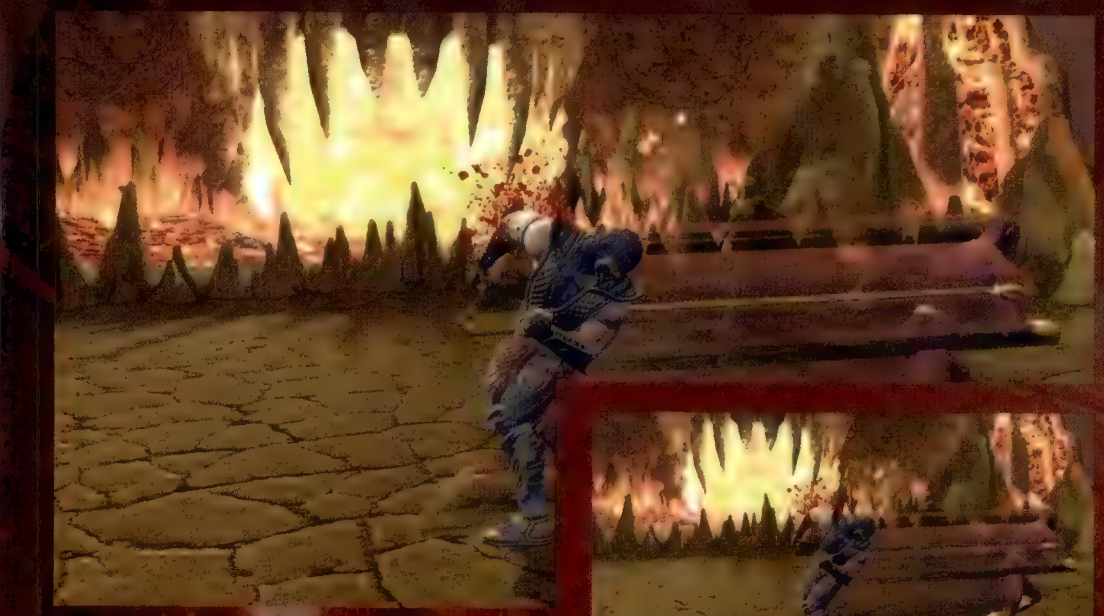
Ogni parte di un brano può essere suonata in sequenza da un solo giocatore, costruendosi lentamente traccia dopo traccia e offrendo una notevole sfida nel tentativo di ottenere l'esecuzione perfetta. La prima traccia sonora è la più difficile, non potendo rifarsi all'accompagnamento delle altre. Una volta completato un brano potrà essere salvato come video dopo aver valutato la propria performance su una scala da 1 a 100 e creato la copertina del CD, e poi inviato agli amici tramite WiiConnect24

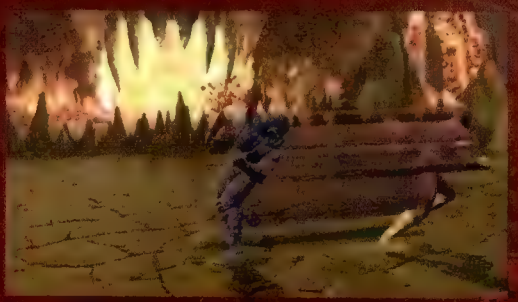
M

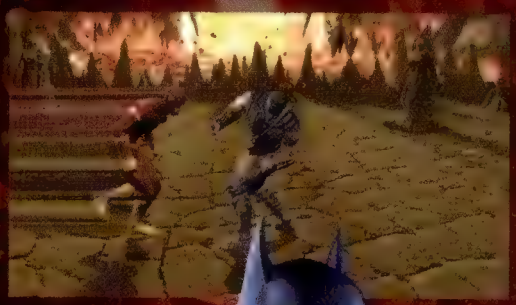
K=X

L'equazione del beat'em up

È una serie controversa da sempre, quella di Mortal Kombat. Nei primi Anni '90 perché troppo violenta, oggi, per colpa di Superman, Batman e Wonder Woman, forse perché lo è troppo poco. Game Pro ha deciso quindi di prendere di petto il problema e si è recata a Parigi per intervistare in esclusiva assoluta per l'Italia il producer di Mortal Kombat versus DC Universe. Il risultato? Una chiacchierata fuori dagli schemi sul genere dei picchiaduro e sulle sue prospettive, sulla violenza, sulla censura e su molti altri argomenti







Giovanna Cosentino, responsabile comunicazioni di Cidiverte

Rivale storico dell'eterno *Street Fighter*, *Mortal Kombat* incarna per molti aspetti l'essenza del picchiaduro. Tra polemiche incrociate, una *fan base* divisa e riottosa e l'ingrediente extra della banda di eroi e criminali dell'universo DC, ci sono tutte le basi per sedersi al tavolo e cercare di rispondere all'equazione MK = X, nel tentativo, forse disperato, forse illusorio, di capire quali siano le attuali coordinate di un genere un tempo in gran forma e oggi un po' affaticato come quello dei *beat'em up* o, se preferite, picchiaduro.

Per farlo, abbiamo raggiunto il team Midway a un'esclusiva serata di presentazione in quel di Parigi e ci siamo ritirati lontani dal chiasso e dai festeggiamenti con **Hector Sanchez**, producer del gioco.

Da quanto tempo lavori alla serie *Mortal Kombat*?
Questo è il mio terzo titolo. Ho cominciato con quello per PSP, per poi occuparmi di *Mortal Kombat Armageddon* e, successivamente, della versione Wii di quest'ultimo.

E come giocatore? Che cosa significa questa serie per te, come giocatore?
Oh, be', ti assicuro che lavorare su *Mortal Kombat* è stato un sogno per me. Ricordo che ero piccolo e stavo sempre in sala giochi, ero un vero malato di videogiochi! Quando nel 1992 vidi arrivare *Mortal Kombat* pensai: "Che cos'è questa roba?". Avevo circa tredici anni e non avevo mai visto così tanta violenza e tanto sangue in un videogioco... era entusiasmante! Tra l'altro uno dei creatori della serie viveva proprio nel mio quartiere e ricordo che tutti lo consideravano un grande, ovviamente. Pensare che adesso, dopo tanti anni, anch'io lavoro a questa serie... lo ripeto... è un sogno a occhi aperti.

Ti fa paura questa ondata apparentemente inarrestabile di 'casual game'?
Un po' sì. Credo però che il punto importante sia dare una giusta definizione al termine 'casual gaming'. A mio avviso, il modo giusto di intendere il termine è riferirsi a videogiochi pensati potenzialmente per tutti, che non presentino barriere e ostacoli tali da scoraggiare chi non sia già un esperto e un mago del pad. Certi videogiochi sono in effetti così difficili da spaventare chi non è già un videogiocatore incallito; io, invece, preferisco lavorare per rendere i miei titoli dei giochi potenzialmente fruibili da chiunque.

***Mortal Kombat* è una serie storica molto importante. Che cosa ne pensi del retrogaming come modo di scoprire le radici culturali del Videogioco?**
Credo che sia davvero fondamentale. Il retrogaming permette anche ai più giovani di rendersi conto che ci sono titoli vecchi diverse decadi che sono ancora in grado di divertire e coinvolgere, giochi come *Pac-Man* o *Robotron 2084*, giochi bellissimi che non avevano alcun bisogno di cinque ore di sequenze cinematografiche né di una grafica ultrarealistica. Una figura gialla stilizzata che correva in un labirinto era più che sufficiente a entusiasmare i giocatori e... indovinate un po'? Lo è ancora. I videogiochi mi hanno

accompagnato da sempre nella mia crescita; da bambino, in casa, avevo l'Atari VCS 2600, e poi man mano gli altri sistemi. Sono convinto che sia molto importante che i giovanissimi scoprano da dove vengono i titoli che giocano oggi, è come nella musica, se ci pensi. Oggi ad esempio vengono riprese molte tendenze e sonorità degli anni '80, che poi sono inserite in brani nuovi. Lo stesso avviene e deve avvenire con i videogiochi: occorre individuare filoni di gameplay da attualizzare e omaggiare nei titoli moderni. Non si devono mai dimenticare le origini.

Quindi i giovani devono essere incoraggiati a provare i primi videogiochi, magari attraverso servizi come il Live Arcade, il PSN o la Virtual Console del Wii?
Assolutamente sì, perché in questo modo impareranno che il videogioco è qualcosa di profondo e complesso, non solo un passatempo che ti fa divertire con un controller in mano.

Che cosa risponderesti a una madre che, guardandoti negli occhi, ti dicesse che non vuole che il figlio giochi a *Mortal Kombat* perché violento e diseducativo?
Non sono nella posizione di dire a un genitore come deve crescere il proprio figlio e rispetto le opinioni di tutti, ma credo che sia un errore. I videogiochi fanno bene, stimolano le reazioni del cervello e aiutano a crescere. Però, ripeto: non sarò certo io a insegnare a una madre come educare suo figlio.

Un videogioco può permettersi gli stessi contenuti di un romanzo o di un film?
Bella domanda. I miei genitori non mi hanno mai proibito espressamente di vedere qualcosa o di giocare qualcosa, ritenendo che tutte quelle esperienze mi avrebbero comunque aiutato a sviluppare un senso di giudizio. In effetti io non penso che un videogioco influisca più di tanto sulla formazione di un bambino; semmai lo aiuterà a sviluppare coordinazione, riflessi e pensiero logico, e quindi gli farà bene.

Perfetto, ma spostiamoci a parlare degli adulti, adesso. Perché nei videogiochi non si trovano mai (o quasi mai) quei contenuti che sono invece così normali nel cinema e nella letteratura? Parliamo di contenuti violenti veramente forti e disturbanti o di contenuti erotico-sessuali, che nei videogiochi sono praticamente assenti, persino quando si tratta di titoli per adulti appartenenti a generi quali l'horror, il noir o il thriller che, generalmente, contengono senza alcun problema contenuti del genere appena descritto. Ecco, perché in un film sì e in un gioco no?
Mmm, davvero non ho una risposta da dare a questa domanda... non so perché è così. Forse perché in un gioco hai un ruolo interattivo e controlli ciò che avviene su schermo, e questo solleva maggiori problemi, dà più responsabilità al videogioco. Credo tuttavia che le cose

"NON PENSO CHE UN VIDEOGIOCO INFLUISCA SULLA FORMAZIONE DI UN BAMBINO, SEMMAI LO AIUTERÀ A SVILUPPARE COORDINAZIONE E PENSIERO LOGICO"

Per controbilanciare la creatività dei villain di *Mortal Kombat*, l'universo DC schiera in campo le nemesi dei suoi supereroi: a Batman si affianca dunque il Joker, a Superman Lex Luthor.

cambieranno col tempo. Oggi il videogioco è un medium ancora molto giovane e tante cose non gli vengono permesse; c'è stato un tempo in cui neppure il cinema poteva spingersi oltre certi limiti... I videogiochi hanno una storia di circa trent'anni, e se ci pensi non sono molti...

Il Videogioco è ancora un ragazzo?
Sì, esatto. Stiamo ancora adesso scoprendo le potenzialità di questo medium, che tra l'altro sono davvero illimitate. Una cosa è certa: viviamo in tempi interessanti.

Il tuo ultimo gioco presenta un importante crossover, quello con gli eroi dei fumetti della DC. Non è un caso isolato, visto che anche *Soulcalibur IV* ha ospitato alcuni personaggi tratti da Star Wars di George Lucas. Perché tutto ciò? Forse gli altri media si stanno accorgendo sempre più dell'importanza del Videogioco e stanno cercando di colonizzare questo medium?
Nel nostro caso, direi che forse è l'esatto opposto. Un tempo i fumetti non erano così popolari e universalmente accettati e riconosciuti come oggi. Adesso è socialmente accettato il fatto di leggere fumetti o manga... anzi, qualcosa in più: la gente adora personaggi come Batman e vuole vederli in altri mezzi che non siano solo il fumetto. Lo ha voluto vedere al cinema, ora lo vuole anche controllare in un videogioco..

Però il mondo si sta indiscutibilmente interessando sempre di più ai videogiochi. Altrimenti Hollywood non starebbe per girare un film sulla vita di Nolan Bushnell, fondatore di Atari e padre dell'industria dei videogiochi, con un divo quale Leonardo DiCaprio nei panni di Nolan...
Continuo a non saperlo. Be'... è grandioso, davvero. Un'ottima idea. Era ora che si accorgessero del nostro mondo. Credo davvero che solo adesso stiamo per entrare nella vera 'golden age' dei videogiochi. La gente vuole sempre di più dai videogiochi... e a buon diritto, perché il Videogioco è arte, senza alcun dubbio. Ed Boon, il creatore di

GIOCHI PROIBITI

Nel 1992, al momento della sua uscita, Mortal Kombat venne attaccato, criticato e censurato in diverse sue versioni a causa del sangue e della violenza presenti nel gioco. Vediamo qualche altro titolo considerato 'proibito' più o meno a buon diritto.

Death Race (Exidy, 1976)
Altroché *Carmageddon*! Guidare la vostra auto per schiacciare più pedoni possibile era un concept di gioco già nel lontano anno 1976.

Chiller (Exidy, 1986)
Una camera delle torture virtuale, realistica, splatter e disturbante, che ci mostra quanto i giochi 'scandalosi' di oggi siano in realtà indietro.

Custer's Revenge (Mystique, 1982)
Il generale Custer si vendica degli odiati pellerossa stuprando una squaw legata a un palo in questo 'classico del proibito' per Atari VCS 2600.

Beat 'Em & Eat 'Em (Mystique, 1982)
Un gioco decisamente osé per la svedese Mystique: delle donne a bocca aperta devono raccogliere ciò che potete immaginare stia 'piovendo'...

Resident Evil (Capcom, 1996)
Il capolavoro di Shinji Mikami venne attaccato perché troppo violento e splatter. Il suo primo sequel, in Italia, venne persino ritirato temporaneamente dai negozi.

Postal (Running With Scissors, 1997)
Non c'è trama: in questo sparatutto isometrico 2D si suppone siate 'usciti pazzi' e dovrete uccidere un tot di persone per livello per procedere al prossimo.

Sebbene il team si sia prodigato nel realizzare un picchiaduro accessibile a tutti, *MK Vs. DC Universe* prevede evoluzioni 'Pro' delle classiche supermosse che premiano il tempismo con una potenza superiore

Mortal Kombat, autore di videogiochi da oltre 16 anni, è un artista.

Se il Videogioco è arte e non solo un prodotto commerciale, puoi dirmi qual è il messaggio di *Mortal Kombat versus DC Universe* come opera artistica e autoriale?

"COME SI COMPORTEREBBE UN EROE COME SUPERMAN IN UNO SCONTRO DA PICCHIADURO? FINALMENTE ABBIAMO, COME GIOCATORI, LA POSSIBILITÀ DI DARE LA RISPOSTA CHE PREFERIAMO"

È un'ottima domanda, alla quale sicuramente darò una risposta diversa da quella che ad esempio ti darebbero Ed [Boon, NdR] o il mio collega Hector [Sanchez, senior producer del gioco, NdR]. Secondo me, il messaggio sta nell'incorporare due universi diversi che non sono mai stati riuniti insieme: questa è la prima volta che, in un gioco di combattimento, prendete il controllo di un personaggio come Superman o Flash. Come si comporterebbe un eroe come Superman in uno scontro da picchiaduro? Come userebbe i suoi ben noti poteri? Finalmente abbiamo, come giocatori, la possibilità di dare noi una risposta, nel modo che preferiamo, rivestendo in modo attivo e interattivo i panni di queste autentiche icone pop da noi amate da lunghi anni.

Onestamente, però, ami più i supereroi DC o quelli Marvel?

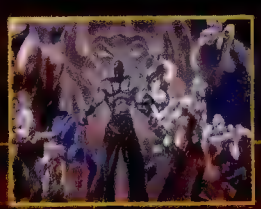
Della DC Comics amo molto il fatto che spesso presenti storie più adulte e dark, che mi piacciono davvero tantissimo. D'altra parte, però, come potrei negare di essere affascinato da gruppi quali gli X-Men o personaggi del calibro di Wolverine? Diciamo che sono due mondi con punti di forza e punti di debolezza propri.

Quale personaggio preferisci del tuo ultimo gioco? Puoi sceglierne uno del lato DC e uno del lato *Mortal Kombat*.

Tra i personaggi DC Comics, il mio preferito è senza dubbio Deathstroke. Credo che sia perfetto più di ogni altro suo 'collega'-per unirsi al mondo di *Mortal Kombat* senza sembrare un corpo estraneo. Quanto ai personaggi classici, non esito un attimo a rispondere Scorpion, da sempre il mio personaggio preferito della serie. Ha quella storia classica di vendetta che mi fa impazzire: lui che torna indietro dalla morte per vendicare l'uccisione della sua famiglia.

Carmageddon (Interplay, 1997)
Torna in scena il gameplay dell'auto schiaccia-pedoni. La censura imporrà di sostituire gli esseri umani con più accettabili zombi dal sangue verde.

Thrill Kill (Paradox Development, mai uscito)
EA cancellò questo picchiaduro PlayStation in cui otto anime dannate dovevano battersi in una sorta di torneo infernale. I personaggi erano assai estremi.



Grand Theft Auto: San Andreas (Rockstar North, 2004)
Un *GTA* su tutti, criticato più del solito a causa di contenuti segreti di natura pornografica (il celebre Hot Coffee). Fu ritirato dal mercato e modificato.

Rule of Rose (Punchline, 2006)
Un banale j-horror trasformato in 'caso shock' da una pessima stampa generalista in cerca di *pruderie* pedopornografiche inesistenti. Che amarezza...

Canis Canem Edit (Rockstar Vancouver, 2006)
Una sorta di *GTA* scolastico, accusato di essere la causa scatenante del bullismo. Come al solito, il videogioco determina la realtà, non la racconta. Bizzarro, no?

Manhunt 2 (Rockstar London, 2007)
Uno stealth action game con omicidi così efferati da essere vietato in più di una nazione. Nella versione Wii, poi, gli omicidi si mimavano.

Come personaggio DC Comics, hai citato lo stesso scelto dal tuo collega producer Hans. Vediamo se indovini anche qual è il suo personaggio preferito sul versante *MK*...
Mmm, vediamo... Sub-Zero? [esatto, NdR]

Dopo questo gioco, considereste altri crossover per futuri *Mortal Kombat*?
Certamente. Ed, scherzando (ma neanche troppo) ha sempre detto di voler vedere realizzato un crossover tra *Mortal Kombat* e *Street Fighter*, e sono certo che prima o poi, magari non troppo presto, succederà davvero. Un altro incontro-scontro che vorrei vedere è quello con i personaggi Marvel. Il crossover definitivo, però, sarebbe quello totale: *Mortal Kombat versus Street Fighter versus DC Universe versus Marvel Universe*!

Ok, adesso rispondi molto sinceramente. Che cosa ne pensi dei film di *Mortal Kombat*?
Be'... che il primo era abbastanza bello e che il secondo, ecco, era... decisamente meno bello [ride]! Ora in realtà stanno lavorando a un terzo episodio, che vede coinvolto direttamente anche Ed Boon, che al momento sta visionando una bozza di sceneggiatura. Vedremo che cosa tireranno fuori, io di certo sono curioso di vederlo. Non ti nascondo, inoltre, che mi piacerebbe molto collaborare alla realizzazione di un film.

Non credi che sia un po' un controsenso far eseguire delle 'fatality' a personaggi come Superman, Batman, Flash o Wonder Woman che, per definizione, non uccidono mai nessuno? Sappiamo bene che le chiamate 'brutality', però devi ammettere che, parola a parte, il concetto è esattamente lo stesso.
Il fatto è che *Mortal Kombat* è proprio costruito attorno a quel momento magico alla fine del match quando puoi umiliare il tuo avversario sconfitto infliggendogli la fatality. Ci sembrava assai ingiusto penalizzare alcuni giocatori per il solo fatto che avessero scelto un certo eroe DC invece di un altro personaggio. Alla fine dell'incontro vittorioso, in un *Mortal Kombat* che si rispetti, *devi* poter sfoggiare la tua mossa finale sul nemico sconfitto. Ci sarebbe sembrata una truffa dire al giocatore che ha preso Flash: "Ok, tu hai vinto ma non puoi fare niente".

ED BOON, SCHERZANDO, HA SEMPRE DETTO DI VOLER VEDERE REALIZZATO UN CROSSOVER TRA MORTAL KOMBAT E STREET FIGHTER"

Qual è la prossima grande conquista per il genere picchiaduro?
Credo proprio che attenga al gameplay e che consista nell'introdurre scontri a tre o magari anche a quattro giocatori contemporaneamente nei picchiaduro classici. Nei giochi di wrestling questo avviene già [senza contare gli *Smash Bros*], ma sono titoli molto diversi. Non è

Sanchez ritiene che un giocatore che scelga un eroe DC come Superman (o Shazam) non deve essere penalizzato dalla mancanza di mosse brutali (tipiche di MK) che l'adorato personaggio richiederebbe. Il risultato è lo screen soprastante

affatto facile, tra l'altro, perché si devono affrontare problemi di collisioni, rilevamento dei movimenti, eccetera. Però sono certo che questa sarà la prossima sfida per i picchiaduro classici come il nostro.

E dell'online nei picchiaduro che cosa ne pensi? Quant'è importante, oggi?
Non puoi lanciare un picchiaduro nel 2008 senza un'opzione per il gioco online. Il problema è sempre il lag, perché non tutti hanno connessioni altrettanto veloci; questo condiziona l'esperienza online e spesso la rovina, ma le cose miglioreranno col tempo. Noi abbiamo lavorato tantissimo per ridurre al minimo i problemi di lag nel nostro *Mortal Kombat vmus DC Universe*.

Dopo questo excursus, credi che la serie *Mortal Kombat* tornerà alla sua rassicurante ordinaria ultraviolenza?
[ride] Posso dirti per certo che Ed ha già manifestato l'intenzione di far tornare la saga alle sue origini ruvide e oscure. Dovete considerare questo gioco come una sorta di 'special edition' che spezza la monotonia... se dovessi scommettere dei soldi sul prossimo gioco, punterei tutto su un titolo vecchio stile e ultraviolento, specialmente ora che abbiamo imparato a lavorare con l'Unreal Engine 3, che è stato utilizzato per la prima volta in un picchiaduro proprio da noi per quest'ultimo *Mortal Kombat*.

Definiresti *Mortal Kombat* un picchiaduro più tecnico o più casual?
Non mi piace il termine casual, lo definirei piuttosto un picchiaduro accessibile a tutti, uno che chiunque può prendere in mano a giocare.

Quel che vogliamo dire è: non vi sentite di appartenere alla stessa categoria di *Virtua Fighter*, giusto?
Esatto. Quello è un genere specifico che ha la sua nicchia di mercato. Per certi versi, anche *Street Fighter* può essere molto tecnico. *Mortal Kombat*, invece, vuole poter essere giocato anche da una persona che non ha mai provato un picchiaduro prima. Poi è ovvio che possieda comunque una grande profondità, che permette al giocatore esperto di eseguire mosse particolari e combattere in maniera diversa rispetto a un principiante.

I picchiaduro erano un tempo uno dei generi più popolari in sala giochi, poi sappiamo come sono andate le cose. In Giappone ancora sopravvivono (anche se non come erano un tempo), ma in Occidente le sale giochi sono ormai morte. C'è speranza di assistere a una futura resurrezione dei coin'op?
Posso soltanto dire che lo spero. Il fatto è che con il livello di potenza raggiunto oggi dalle console e con il prezzo relativamente basso che queste ultime hanno, è venuto a mancare il motivo di esistere delle sale giochi, cioè di ospitare titoli che non avremmo potuto avere in casa a meno di non essere ricchi. Perché le sale giochi tornino in auge, dovrebbero offrire esperienze più interattive, diverse da quelle che ci danno le macchine che abbiamo in casa. Magari sarà proprio qualcosa di rivoluzionario come la realtà virtuale a ridare una chance alle sale giochi.

Il feeling comunicato dal gioco è ottimo, le animazioni fluide e gli attacchi spettacolari. Sussiste qualche incertezza nei raccordi tra la posizione standard e le mosse

La nostra ultima domanda è forse la più cattiva, ma vogliamo una risposta secca e sincera. Puoi dirci quali sono a tuo parere, escludendo *Mortal Kombat*, il picchiaduro più bello, quello più brutto e quello più sopravvalutato?
Il picchiaduro più sopravvalutato è *Soulcalibur*. Siamo onesti: è ogni volta lo stesso identico gioco. È dal primo *Soulcalibur* che eseguo le stesse mosse con Kilik e continuano a funzionare anche in *Soulcalibur IV*. Mi pare evidente che sarebbe ora di cambiare un po'. Il picchiaduro più bello di tutti i tempi è senza alcun dubbio *Street Fighter II Turbo*: tutto era perfetto, punto. Quanto al picchiaduro in assoluto più brutto, credo proprio che sia *FaceBreaker*, il nuovo gioco di Electronic Arts. Quel gioco è davvero terribile!

Meglio il vecchio *Ready 2 Rumble* di Midway?
[ride] Assolutamente sì, puoi scommetterci!

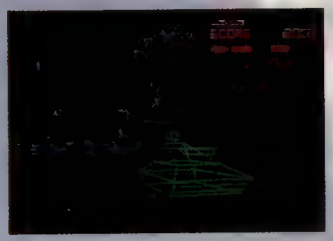
BREVE STORIA DEL 3D

LE TECNOLOGIE GRAFICHE CHE HANNO DATO FORMA AI MONDI DEL VIDEOGIOCO

GRAFICA VETTORIALE 2D

Quasi chiunque abbia studiato trigonometria a scuola conosce le leggi matematiche di base necessarie a rappresentare e manipolare forme geometriche disegnate su un foglio di carta o sullo schermo della TV. Ogni forma è rappresentata da una serie di punti, la posizione di ciascuno determinata da due numeri: la locazione sull'asse orizzontale, o X, e quella sull'asse verticale, o Y. In matematica sono chiamati vettori bidimensionali. Le forme si creano connettendo i vettori. Così funzionava *SpaceWar!*, il primo vero videogioco in tempo reale. Creato da Steve Russell e due amici al MIT nel 1961, *SpaceWar!* girava su un DEC PDP-1 e un monitor a raggi vettori. Il display funzionava pressappoco come un oscilloscopio, mentre il PDP inviava una serie di vettori assieme a istruzioni per l'on/off degli stessi in modo da disegnare sullo schermo linee e forme a ogni frame.

DEFINIZIONE: Un vettore è un punto nello spazio definito dalla distanza dall'origine degli assi.



WIREFRAME 3D

Se la grafica vettoriale in 2D è visualizzata con due numeri per ogni punto sul piano, il 3D ne richiede tre: la cifra extra è legata alla profondità (l'asse Z). I calcoli necessari a manipolarla e proiettarla su un piano bidimensionale sono stati conosciuti per secoli e dunque, per certi versi, i giochi in 3D erano inevitabili una volta che l'hardware dei computer fosse divenuto abbastanza potente da manipolare e visualizzare punti in 3D sufficienti a rappresentare un mondo virtuale. Uscito nel 1980, *Battlezone* di Atari fu il primo videogioco realmente 3D. Utilizzava un display a raggi vettori simile a quello di *SpaceWar!* e, in realtà, a quello di *Asteroids* della stessa Atari, per mostrare i carri armati e il campo di battaglia come semplici linee vettoriali. In fondo l'hardware, pur incorporando un coprocessore matematico custom, poteva sostenere solo una manciata di punti per ciascun frame.

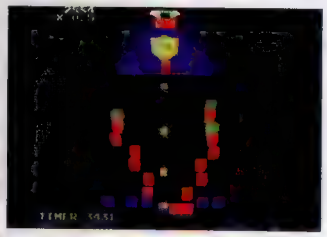
Il 3D che vediamo su TV e monitor è una menzogna. Un complicato intreccio di segreti, di bugie e di raggiri che crea dal nulla della matematica la sostanza dello spazio. I computer, dopotutto, non hanno ancora modo di simulare adeguatamente le leggi dell'ottica e mondi intricati come il nostro. La grafica 3D in tempo reale, invece, si è sviluppata anno dopo anno in un ventaglio di tecniche ed effetti progettati per emulare il mondo reale. E ora, finalmente, sembra iniziare ad avvicinarsi, con una buona dose di approssimazione, al Santo Graal della qualità fotografica.

I processi alle spalle della grafica tridimensionale sono astratti e richiedono un imponente vocabolario di terminologia tecnica per essere compresi appieno. Ma le fonti d'ispirazione a essi sottese sono fortemente radicate nella realtà. I programmatori hanno studiato accuratamente l'impalpabile alone dei raggi solari attorno alle ombre, il delicato riflesso sull'asfalto eroso o il luccichio della luce sull'acqua per tradurli in un codice che funzioni sull'hardware del momento. Questi sviluppi incrementali hanno animato e articolato, passo dopo passo, i mondi virtuali in 3D da *Elite* nel 1984 a *Far Cry 2* oggi.

Anche ora, però, i crismi basilari che consentirono a Steve Russell di programmare un PDP-1 perché disegnasse i semplici e meravigliosi triangoli delle navi di *Spacewar!* risiedono al centro della tecnologia 3D così come vale ancora l'influenza della visualizzazione di un televisore a raggi catodici. La nostra grafica 3D è formata da un insieme di processi strettamente interconnessi sviluppatisi iterativamente e parallelamente l'uno all'altro. Le prossime pagine spiegano le tecniche che lanciarono l'evoluzione del 3D e il modo in cui hanno influenzato i giochi stessi, dai vettori colorati di bianco alle superfici ricoperte di texture, dall'illuminazione lineare ai giochi di luci e ombre.

POLIGONI COLORATI

Benché molti dei primi giochi in wireframe usassero display a raggi vettori, il tubo a raggi catodici era assai più comune per i monitor finché non intervennero gli LCD e gli schermi al plasma. La visualizzazione dei CRT è su base raster, nel senso che l'immagine è formata da righe da migliaia o milioni di pixel. Renderizzare, o rasterizzare, poligoni su simili schermi è un processo in cui l'immagine viene 'dipinta', pixel per pixel, mentre il monitor scansiona ogni pixel su ogni riga dello schermo da sinistra a destra e dall'alto verso il basso. Elaborando gli spigoli di ogni poligono a ogni riga della scansione, possono essere riempiti di colore affinché sembrino solidi. La tecnica è ancora usata nel nucleo dei rasterizzatori GPU [Graphics Processing Unit] ed è parte della famiglia degli algoritmi di Bresenham, che determinano come i pixel possano rappresentare le linee rette. Nonostante il suo game design atipico gli precluse il successo, *I, Robot* di Atari, pubblicato nel 1983, è ad oggi considerato l'antenato del moderno videogioco 3D per via del suo utilizzo dei poligoni colorati e dei controlli di telecamera.



GOURAUD SHADING

Nonostante i poligoni siano spesso impiegati per visualizzare forme dai contorni smussati, l'effetto è compromesso dalla loro intrinseca angolarità. Il Gouraud shading è una tecnica che sfuma i gradienti di colore che ricoprono le facce, ammorbidendoli visivamente. Nel processo, a ogni **vertex** che definisce un poligono viene assegnato un colore, mentre le differenze tra vertex adiacenti vengono interpolate durante la rasterizzazione così che l'ombreggiatura digradi dolcemente sulla superficie del poligono. È un metodo spesso usato a fianco dell'illuminazione in tempo reale semplice, calcolata elaborando l'angolo formato dal vettore di una semplice luce direzionale e la 'normale della superficie' del poligono, ovvero la direzione verso cui punta la sua faccia piatta. L'angolo corrisponde alla quantità di luce che cade sul poligono e viene ombreggiato di conseguenza. Calcolando la media dei valori della normale della superficie tra poligoni adiacenti, tuttavia, è possibile effettivamente trasformare le normali delle superfici in 'normali dei vertici' e dunque utilizzare il Gouraud shading per conferire un aspetto più levigato alle superfici illuminate, un processo usato con grande efficacia da *Star Wars: TIE Fighter*, uscito nel 1994.

DEFINIZIONE: Nella grafica al computer, un vertex è un vettore con informazioni aggiuntive riguardanti, ad esempio, colore, normale del vertice, coordinate di texture o una combinazione delle stesse.

TEXTURE MAPPING

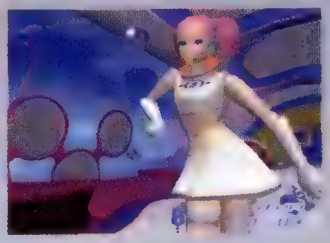
Una delle più grandi sfide nella renderizzazione di grafica 3D è creare i dettagli della superficie, dal momento che rappresentare ogni minimo elemento sotto forma di poligoni colorati e ombreggiati è troppo dispendioso in termini di prestazioni. Il texture mapping è pertanto sfruttato per simulare i disegni sulla superficie, ed è una tecnica di fondamentale importanza nella grafica tridimensionale. Nella sua forma elementare, il texture mapping consiste nell'incollare un'immagine su un poligono. Il processo assegna i vertex di un poligono a specifici pixel di un'immagine bidimensionale chiamata texture map. Quando il poligono è rasterizzato, le coordinate della texture 2D vengono interpolate per scoprire quale pixel nella texture map (il 'texel') sia assegnato a quale pixel dello schermo in modo da ricoprire la superficie del poligono con la texture. Gli sviluppatori avevano tentato di utilizzare il texture mapping sin dalla nascita dei poligoni colorati, ma non fu che all'uscita di *Descent* nel 1995 che la procedura mostrò il suo pieno potenziale.

SPRITE RISCALATI

Allo scopo di raggiungere il livello di dettaglio e di colore prerogativa dei giochi 2D nei primi mondi 3D, gli sviluppatori si rivolsero agli sprite. Nei titoli bidimensionali, queste piccole immagini sarebbero normalmente state rasterizzate a dimensioni naturali, ma nei giochi 3D avrebbero dovuto essere riscalate relativamente alla loro distanza dal punto d'osservazione. In tali sistemi, gli sprite che raffigurano oggetti nel mondo in-game sono locati ai vettori: quando l'immagine viene rasterizzata, i pixel dall'immagine sorgente vengono copiati più volte su pixel adiacenti o saltati per riscalare correttamente gli sprite, un processo definito rescale. È una tecnica resa famosa da Sega con giochi come *Space Harrier* nel 1985, che girava sull'ormai leggendario hardware per cabinati System 16. Ironicamente, le moderne GPU emulano effettivamente gli sprite utilizzando poligoni texturizzati allineati per confrontarli con l'angolo di ripresa della telecamera, esattamente quel che Sega tentava di simulare, ottenendo effetti come le fronde degli alberi di *Oblivion*, gli 'sprite' di *Castle Crashers* o il fumo dalle ruote in derapata in racing come *PGR*.

MIP MAPPING

Il semplice texture mapping con texture ad alta risoluzione utilizza poco efficientemente sia la memoria che la potenza di calcolo e tende a mostrare vari problemi con gli oggetti lucenti [vedi 'filtraggio complesso']. Il MIP mapping provvede immagazzinando una serie di versioni ridimensionate di ogni texture map dove ogni successivo map è un quarto del superiore. Quando una texture viene applicata a un poligono, il rasterizzatore calcola quanto il pixel sia lontano dalla telecamera e definisce dunque quale MIP map usare, sebbene solitamente vengano richiamati e interpolati più livelli MIP per fluidificare la transizione. Il MIP mapping precorre l'utilizzo commerciale delle GPU, ma gli esempi più ragguardevoli si hanno a seguito dell'introduzione delle stesse, come nello sparatutto di Rage Software *Incoming*. Uscito nel 1998, con il suo 3D fluido e veloce era la vetrina ideale per gli effetti garantiti dalla GPU.

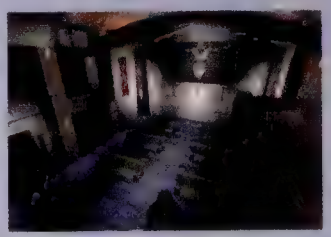


PHONG SHADING

Uno dei problemi del Gouraud shading è la sua natura di tecnica legata allo spazio dello schermo, vale a dire che viene calcolata relativamente al monitor e non al mondo che lo schermo vuol mostrare. La discrepanza tra la costruzione 3D e lo schermo implica errori di interpolazione nel processo. Un set di poligoni in Gouraud shading che rappresentano una sfera, ad esempio, tradirebbero i poligoni che lo formano. Algoritmi come il Phong shading risolvono l'inconveniente calcolando il valore d'illuminazione di ogni pixel man mano che il poligono viene rasterizzato. La base del funzionamento somiglia al Gouraud shading, sebbene all'ultimo stadio il Phong shading vi differisca per l'abilità di modulare il valore di rifrazione della luce per simulare diverse superfici (la plastica, ad esempio) dando vita a colpi di luce forti e speculari come avviene col vestito lucido di Ulala in *Space Channel 5* di Sega.

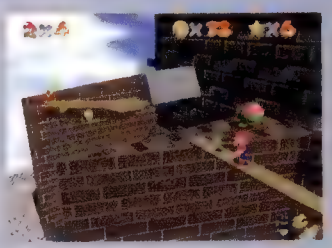
ILLUMINAZIONE IN TEMPO REALE

L'illuminazione in tempo reale comprende in realtà una serie complessa di diverse tecniche, ma nella sua forma base può essere rappresentata da un Gouraud o addirittura un flat shading lineare. Nei videogiochi, tuttavia, ciò è insufficiente poiché, al minimo, vorremo considerare anche i punti di luce locali: sorgenti di luce situate nello spazio che irradiano un colore specifico, luminosità e velocità con cui la luce si indebolisce in lontananza. Ciò si ottiene estendendo i calcoli per l'illuminazione (come il Phong) allo stadio della rasterizzazione per considerare più direzioni e posizioni della luce, benché ovviamente il colore finale di ogni pixel sia anche influenzato dalla texturizzazione e dagli altri effetti della superficie. L'illuminazione in tempo reale fu usata con risultati spettacolari nel *Quake* di id Software, uscito nel 1996. I suoi livelli cupi e colmi d'atmosfera sfoggiavano punti di luce localizzati sotto forma di torce sui muri oltre che di sorgenti dinamiche come i razzi.



RAY CASTING

Nei primi anni '90, i PC erano divenuti abbastanza potenti da consentire agli sviluppatori di iniziare a pensare di renderizzare mondi 3D ricoperti di texture, a patto che prendessero alcune scorciatoie. Il ray casting, sottoinsieme della più complessa tecnica del ray tracing, renderizza lo sfondo di una scena utilizzando linee di scansione verticali anziché orizzontali. Un raggio, o una linea dell'orizzonte retta, viene tracciato a partire dal centro di ogni riga di scansione sullo schermo per rimbalzare nella scena in 3D. Il primo oggetto o muro che colpirà ne indicherà la posizione e la distanza dalla telecamera, e se il mondo è composto di muri o blocchi di altezza uniforme, come in *Wolfenstein 3D*, essi potranno essere ricoperti di texture in modo simile agli sprite di *Space Harrier*. Le cose si complicano se gli ambienti non presentano elementi di altezza uguale, ma si tratterebbe semplicemente di estendere i test d'intersezione dei raggi, esattamente come fatto da John Carmack per *Doom*, pubblicato nel 1993.



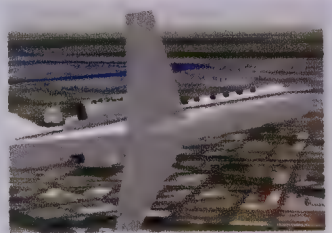
Z-BUFFERING

Una delle più grandi difficoltà nella renderizzazione del 3D è calcolare quali poligoni debbano apparire davanti a un altro e visualizzarli correttamente. Si potrebbero disporre i poligoni per ordine di profondità e renderizzare prima quelli più lontani dallo schermo, ma cosa accadrebbe qualora due poligoni si intersecassero? Qui entra in gioco lo Z-buffering, per cui il **frame buffer** non solo immagazzina i valori di colore per ogni pixel, ma anche la profondità di tale pixel nello schermo, un calcolo che ha luogo man mano che ogni poligono è rasterizzato. Lo Z-buffer inizia dalla distanza maggiore rispetto allo schermo. In fase di renderizzazione, la profondità di ogni pixel viene comparata a quella già immagazzinata nel buffer: se è più vicina allo schermo, saranno immagazzinati i nuovi valori di profondità del pixel. Se non lo è, i nuovi valori saranno eliminati perché oscurati dal pixel esistente nella scena renderizzata. Nonostante questa tecnica fosse già in uso da alcuni anni, fu la complessità geometrica del mondo di *Super Mario 64* a mostrare come lo Z-buffering potesse rimuovere alcuni dei compromessi e delle restrizioni prima imposti ai giochi.

DEFINIZIONE: Area di memoria che contiene l'immagine da visualizzare, solitamente divisa in due: il frame in fase di renderizzazione e quello da visualizzare. Il frame buffer contiene normalmente più informazioni della semplice immagine: a essa si associano un canale alfa, una maschera e la profondità (ovvero lo Z-buffer).

ENVIRONMENT MAPPING

I replay di *Gran Turismo* non sono notevoli unicamente per la drammatizzazione della corsa che operano, o per la fedeltà della riproduzione: anche il riflesso dell'ambiente circostante sulla carrozzeria, che enfatizza la forma e il movimento dei veicoli, gioca una parte fondamentale. Molti sono i modi di rappresentare gli environment map, ma il più comune ha la forma di un cubo. Immaginate di trovarvi in piedi e di scattare sei foto dello spazio che vi circonda: fronte, retro, lati, alto e basso. Un oggetto potrà poi essere ricoperto di texture come se si trovasse al centro di questo 'cubo' proiettando dei raggi dalla sua normale della superficie al 'cubo' per ottenere un riflesso dello scenario virtuale. I calcoli possono essere semplificati di molto per rendere più economica l'elaborazione dei riflessi statici, un deficit in realtà poco percettibile specie sulle piste di un *Gran Turismo*, dove gran parte dei riflessi riguarda la strada, il guard rail e il cielo e che comunque utilizza un environment map sferico anziché cubico.



FILTRAGGIO COMPLESSO

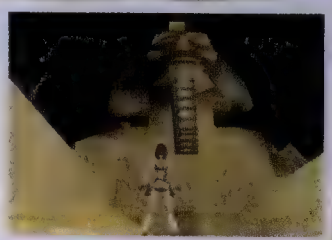
Uno degli inconvenienti del texture mapping è l'aliasing, per cui le texture appaiono sgranate quando viste da molto vicino o beccheggiano e sfarfallano quando ridotte a dimensioni minori di quelle naturali. Tali effetti sono causati dalla natura elementare del filtraggio 'di prossimità', che non tiene conto dell'improbabilità che il centro di ogni texel venga piazzato esattamente nel punto indicato dai calcoli. Risultati migliori vengono ottenuti con tecniche di filtraggio più complesse, che considerano la posizione dei texel vicini. Il bilinear filtering utilizza un quadrato di quattro texel per interpolare i colori richiesti per ogni pixel. Il trilinear filtering aggiunge a questo calcolo i livelli di MIP map, mentre l'anisotropic considera l'orientamento della superficie per migliorare il dettaglio delle texture su superfici orientate su angoli obliqui al piano di osservazione. I panorami vasti e in bassa risoluzione (per gli standard odierni) di *Flight Simulator 98* trassero grandi benefici da tali tecniche, tutte eseguite con l'inestimabile aiuto delle schede grafiche, la cui esistenza era un fatto relativamente nuovo nel 1997.

AMBIENT OCCLUSION

Illuminazione e ombreggiatura realistiche sono una sfida consistente per la grafica 3D. Pensate a un pugno mezzo chiuso. Se renderizzato con illuminazione diretta, il palmo sarebbe illuminato esattamente come il dorso, e se in ombra sarebbe completamente oscurato. Non avviene così nel mondo reale, perché la luce rimbalza illuminando indirettamente le superfici [vedi 'illuminazione globale'] e gli oggetti proiettano ombre su se stessi. L'ambient occlusion è un modo grezzo, ma efficace, di simulare il modo in cui la luce rimbalza attorno a un oggetto. Benché oneroso, è raramente calcolato in tempo reale: sarà lo sviluppatore a calcolarlo per ogni personaggio, sfondo e oggetto che viene creato, in modo che si combini all'illuminazione in tempo reale quando renderizzato. Il processo spara una raggiera di luce da ogni poligono entro un emisfero allineato alla normale della superficie. Se un raggio non si interseca con un altro poligono nel reticolo, la superficie è resa più chiara cosicché, di fatto, i poligoni circondati da molti altri poligoni riceveranno meno luce ambientale. Questa tecnica ha migliorato sostanzialmente la resa dei modelli dei personaggi in *Half-Life 2* (2004), rendendoli più visivamente credibili e 'vivi' in accordo con le indicazioni del loro copione.

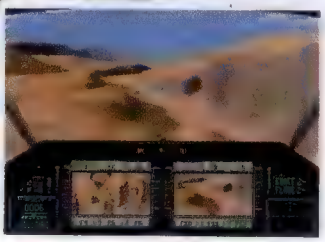
OMBRE IN TEMPO REALE

Che un gioco sia 2D o 3D, le ombre sono un elemento prezioso per stimare le distanze relative tra oggetti nel mondo di gioco. Sebbene i metodi per crearle siano troppi per discuterne in dettaglio, una tecnica impiegata di frequente nei giochi 3D attuali è lo shadow mapping. Per creare una scena soleggiata, il gioco renderizza l'ambiente dalla prospettiva del vettore che definisce la direzione dei raggi solari e immagazzina le informazioni di profondità nello Z-buffer. Ciò crea uno shadow map che definisce ogni cosa visibile dalla sorgente di luce. Quando la visuale del giocatore viene renderizzata, il gioco potrà comparare la posizione di ogni pixel nello spazio 3D con la mappa; le aree in ombra potranno essere renderizzate senza il contributo della sorgente. Se la luce si sposta, lo shadow map andrà aggiornato con un processo che crea ombre dinamiche in tempo reale. Il più rimarchevole uso di questa tecnica ai suoi esordi si ha in *Splinter Cell*, che incorporava le ombre come meccanica di gioco.



ANTI-ALIASING

Se il filtraggio complesso può essere preso in esame per eliminare l'aliasing sulle texture, è necessaria una diversa tecnica per rimuovere le 'scalettature' dagli spigoli dei poligoni. La forma più comune è l'anti-aliasing a campionatura multipla (multi-sample anti-aliasing o MSAA) disponibile per le GPU più moderne ed eseguito estraendo 'campioni' in posizioni leggermente diverse di ogni pixel a schermo (normalmente tra le due e le 32 volte) e calcolando una media per ricavare il colore finale del pixel. Più campioni vengono presi, maggiore è la fedeltà del risultato, ma il carico sulla CPU aumenta in proporzione. Una tecnica di 'anti-aliasing adattivo' può minimizzare la campionatura con costi irrisori sulla qualità comparando i campioni contestualmente: se la differenza è molto forte, la campionatura continua finché i risultati non saranno stabili o non si sarà raggiunto il numero massimo di campioni consentiti. Ormai componente standard di qualunque gioco 3D su PC, comparve per la prima volta in *Tomb Raider* su scheda 3DFX.

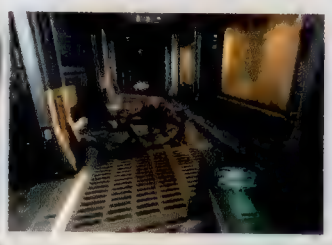


VOXEL RENDERING

I sistemi voxel (o 'volume-pixel') rappresentano la scena tramite una serie di cubi. Laddove un'immagine di pixel 2D equivale a una serie di punti colorati su una carta millimetrata virtuale, un'immagine 3D voxel è lo stesso, ma estesa alla terza dimensione cosicché lo spazio sia diviso in una griglia di minuscoli cubi che potranno essere trasparenti per l'aria o opachi per la materia. I sistemi di volume rendering a pieno regime sono incredibilmente dispendiosi per il sistema e restano attualmente presidio della diagnostica e della visualizzazione scientifica, ma un sottoinsieme della tecnologia godette di fugace popolarità nei videogiochi con il simulatore di elicotteri per PC *Comanche Maximum Overkill*. Per ridurre il carico, *Comanche* utilizzava un'immagine bidimensionale dell'altitudine per rappresentare il terreno, poi tracciava raggi per ogni colonna di pixel a schermo e infine ,calcolava dove questi raggi si intersecassero con il campo d'altitudine per renderizzare una linea di scansione verticale di voxel.

NORMAL MAPPING

Se il texture mapping può aggiungere dettagli a una superficie, non necessariamente le conferisce il senso di materialità dato, ad esempio, dalle sottili variazioni nell'illuminazione causate da convessità e concavità. Il normal mapping vi provvede senza aumentare il conteggio dei poligoni aggiungendo alla superficie una texture con l'immagine dei rilievi. Ognuno dei tre canali RGB viene assegnato a un asse del vettore che andrà a perturbare la normale originale. La texture viene poi stesa sulla superficie, ma i conteggi per l'illuminazione utilizzeranno la normale perturbata, andando così a simulare le perturbazioni della superficie. Il normal mapping è un'evoluzione della più vecchia e semplice tecnica del bump mapping, anch'essa diffusamente sfruttata nei videogiochi, e fu utilizzato per la prima volta con effetti di grande potenza in *Doom 3*, che poteva vantare un alto livello di dettaglio nonostante la geometria relativamente semplice degli ambienti.



PARALLAX MAPPING

Lo sviluppo delle tecniche di surface rendering ha proceduto a braccetto con una crescita costante della potenza della GPU. Il parallax mapping è un'estensione del normal mapping per il fatto che attribuisce un'illusione di profondità a una superficie. Utilizzando un canale cromatico di riserva in un normal map affinché immagazzini l'altezza dei rilievi della superficie, il gioco può creare un **effetto di parallasse** nella texture, che viene calcolato spostando le coordinate ove la texture viene letta alla renderizzazione di ogni pixel in base all'angolo di osservazione e alla mappa dell'altitudine. Questo approccio non è esente da problemi, in particolare perché l'effetto svanisce ad angolazioni particolarmente oblique, e le soluzioni sono piuttosto pesanti. Tra i migliori esempi di parallax mapping a oggi citiamo le robuste mura delle città di *Oblivion*.

DEFINIZIONE: Effetto visivo per cui gli oggetti vicini sembrano muoversi più velocemente di quelli lontani a un osservatore in movimento. Nei giochi bidimensionali, viene normalmente simulato facendo scorrere i livelli della grafica di sfondo a velocità diverse.

ILLUMINAZIONE GLOBALE

Gran parte dell'illuminazione nei videogiochi è creata usando un modello di illuminazione diretta per cui le superfici sono illuminate da sorgenti dirette e da un livello di illuminazione 'ambientale' predefinito, ma luce ambientale non esiste nel mondo reale. Le superfici sono in realtà illuminate indirettamente dalla luce che rimbalza da altri oggetti, il che influenza tanto l'intensità quanto la tonalità della luce. Nella grafica 3D, la luce che si riflette di superficie in superficie più volte non può essere attualmente calcolata in tempo reale, né sarà possibile farlo per molto tempo ancora. L'idea di 'illuminazione globale' al momento è di calcolare i valori di rimbalzo della luce e di trattenerli nelle texture interessate per i valori finali del colore durante la renderizzazione in tempo reale. Esistono altre tecniche, ma di fatto il risultato è assai simile: una illuminazione statica ma realistica con un'influenza limitata dell'illuminazione in tempo reale. I risultati ottenuti possono essere comunque spettacolari, come testimoniato dalla raffinata qualità della luce in *Halo 3*.

IMPOSTORI E GEOMETRY INSTANCING

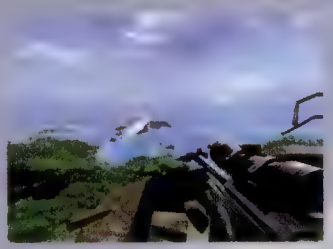
Man mano che i videogiochi aumentano la scala dell'azione presentando grandi battaglie campali o scene urbane affollate, il bisogno di renderizzare grandi numeri di oggetti simili tra loro si fa sempre più impellente. Esistono due tecniche assai diverse che evitano il grosso dei costi di elaborazione. Il geometry instancing utilizza un singolo modello accuratamente ottimizzato che può essere manipolato in maniera pura dalla GPU 'istanziandolo' e modificando solo alcuni parametri, come la sua posizione, per ripeterlo nella scena. Restringendo il processo alla GPU si riduce la necessità di impiegare la memoria e di sottrarre potenza alla CPU. La procedura degli 'impostori', invece, renderizza un singolo o una serie di modelli sotto forma di texture, poi mostrate come sprite riscalati nel mondo di gioco. Dal momento che gli sprite sono stati creati con gli stessi parametri, tendono a inserirsi nella scena con naturalezza. Così Rare ha creato le sequenze delle battaglie con i troll in *Kameo*, nel 2005.

SUPERFICI PARAMETRICHE

Nel rappresentare mondi in 3D con reti di poligoni arriva prima o poi il problema del dettaglio relativo alla distanza. Se per ogni oggetto fosse usato un singolo reticolo statico, i calcoli per la renderizzazione dei dettagli dell'oggetto in lontananza sarebbero inutilmente pesanti, e gli stessi dettagli non sarebbero abbastanza se visto da vicino. A questo si ovvia immagazzinando più reticoli e passando da uno all'altro [vedi 'livello di dettaglio'], mentre in certi casi sarebbe meglio costruire il reticolo estemporaneamente, aggiungendo o sottraendo poligoni al variare della distanza. Le superfici parametriche possono essere utilizzate a tal scopo rappresentando le superfici, come la parte inferiore di un arco, sotto forma di formule matematiche, da cui l'engine genera reticoli sul momento. Le curve possono essere rappresentate da uno **spline** e una larghezza specificata; *Quake III* utilizzava tale tecnica per generare le forme organiche complesse che appaiono in alcuni livelli.

DEFINIZIONE: Nella computer grafica, con lo spline ci si riferisce a una curva nello spazio tridimensionale definita da un numero di punti di controllo.

LIVELLO DI DETTAGLIO



Al crescere della libertà di movimento consentita ai giocatori dai mondi virtuali, la variazione del livello di dettaglio diventa cruciale per mantenere alto lo stesso. I giocatori si aspetterebbero di vedere rami e fronde di fogliame guardando un albero da vicino, ma sarebbe uno spreco usare lo stesso modello quando l'albero è lontano. È possibile semplificare le geometrie distanti selezionando i dettagli in molti modi, ad esempio tramite gli impostori, la tassellizzazione delle superfici parametriche o il passaggio a reticoli meno elaborati. Uno degli esempi più insigni è ravvisabile nel sistema di rendering della foresta in *Far Cry* (2004), dove gli alberi passano da modelli ad alto livello di dettaglio a un basso livello di dettaglio fino a trasformarsi in sprite, mentre le foglie sparse a terra sfumano e infine spariscono a distanze intermedie, dato che il fogliame delle giungle più fitte oscura il terreno lontano. Impiegare la gestione del livello di dettaglio era l'unico modo per Crytek di concretizzare la sua visione sull'hardware disponibile, ed è una delle caratteristiche di spicco di molti engine grafici moderni.

POST-ELABORAZIONE

Alcuni dei più notevoli effetti visivi creati nei videogiochi negli ultimi anni, come il blooming, la profondità di campo e il blur, sono affidati alla post-elaborazione, e sono possibili grazie all'abilità di una GPU moderna di convertire il frame buffer in texture in qualsiasi momento della renderizzazione di un frame. Il risultato può essere utilizzato come input in altri passi della renderizzazione, così da convertire il frame buffer in texture più volte. La profondità di campo si crea renderizzando normalmente e catturando colore e Z-buffer su una texture. La texture di colore viene poi sfocata e ricomposta sul frame buffer originale (e nitido) utilizzando il valore di profondità dello Z-buffer per definire dove sarà nitido e dove sfocato. Gran parte dei giochi di generazione attuale fanno grande impiego della post-elaborazione, ma *Prince of Persia: Le Sabbie del Tempo* spicca come uno dei primi giochi che si affidarono a queste tecniche per dare vita a un'identità visiva distinta.

HIGH DYNAMIC RANGE RENDERING (HDR)

L'occhio umano ha una percezione del contrasto di circa 1.000.000 a 1, ma il miglior schermo al plasma offre un rapporto di contrasto di 10.000 a 1. In altre parole, la luminosità di un televisore è nel migliore dei casi di soli 1000 lux, mentre una giornata di sole arriva a 20.000. Per di più, i computer renderizzano le immagini utilizzando per rosso, verde e blu solo 256 livelli di intensità ciascuno, una quantità insufficiente a simulare un raggio di sole che filtra dalla vetrata di una chiesa. L'HDR tenta di risolvere il problema renderizzando la scena con molti più livelli di luce dei 256 consentiti da un televisore, e provvede poi a 'rimappare la tonalità' fino a 256 durante la post-elaborazione. Il tone mapping simula la contrazione e l'espansione dell'iride per alterare l'esposizione dell'immagine, facendo di conseguenza apparire più scure le aree scure e quelle più chiare relativamente più luminose. Oggi è una componente standard di molti giochi, ma i suoi benefici sono stati dimostrati al meglio nella demo tecnica *Half-Life 2: Lost Coast* di Valve.

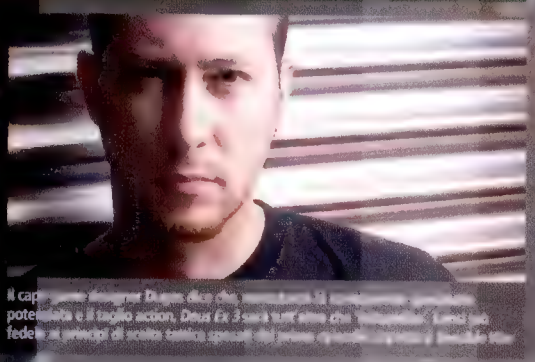
Realtà potenziata

Scivoliamo in un condotto di aerazione per origliare i piani di resurrezione della paranoica e seminale serie di GdR-sparatutto di Eidos, Deus Ex

TITOLO: **DEUS EX 3**
FORMATO: **PC, TBA**
PUBLISHER: **EIDOS**
SVILUPPO: **EIDOS MONTREAL**
ORIGINE: **CANADA**
USCITA: **TBA**

Una piaga misteriosa dilaga sulla Terra. Vacche mutilate giacciono immote nei campi. La civiltà è sull'orlo del collasso, umani modificati meccanicamente si impongono sugli oppressi ed elicotteri neri affollano i cieli. E dietro le quinte, pochi eletti possono percepire le subdole macchinazioni di antiche società segrete, di losche agenzie governative e di altre organizzazioni clandestine che tentano di plasmare il futuro dell'umanità. Se pure *Deus Ex* non si fosse mai spinto troppo oltre le ipotesi di complotto tanto care alla cultura popolare, nella sua diligente esplorazione di ogni singola fantasia paranoica mai generata dall'immaginazione umana riusciva a stabilire un profondo sentore di apocalisse incombente. Il terzo capitolo della serie è un prequel ambientato nel 2027, 25 anni prima degli eventi di *Deus Ex*, ma se anche i giocatori conoscessero già l'esito delle vicende narrate, Eidos Montreal sostiene di aver avuto cura di mantenere una disturbante paura dell'avvenire.

In entrambi i titoli precedenti, il culmine di tali timori (della tecnologia, della bioingegneria e dell'intelligenza artificiale) mette sul tappeto la questione di ciò che l'umanità potrebbe diventare in luce di questi cambiamenti. Al terzo appuntamento, come già in *Deus Ex*, la risposta è in voi stessi. Là dove JC Denton, protagonista del titolo capostipite, era un uomo nanopotenziato che minacciava di rendere obsoleti i portatori di modifiche meccaniche inserite chirurgicamente, *Deus Ex 3* vi vede nei panni di Adam Jensen, specialista in sicurezza che lavora per una delle corporazioni di biotecnologia che producono le prime modificazioni transumane.



Il cap[illegible] potenziata e il taglio action, *Deus Ex 3* sarà un[illegible] fedele

"C'è grande competizione per questa tecnologia, il che giustifica i tentativi sotterranei di dominare il mercato", dice **Jean-François Dugas**, capo game designer. "Le corporazioni vengono facilmente attaccate e ricattate, e il vostro ruolo è dunque proteggere gli interessi dell'azienda per cui lavorate. Tutto inizia in modo molto sommesso: nel preambolo, un evento di grande portata sembra mirato unicamente alla vostra compagnia, ma vi catapulterà in un'enorme cospirazione".

Porre il terzo gioco prima degli eventi di *Deus Ex* è, dicono gli sviluppatori, una scelta logica, dettata dal carattere definitivo dei vari possibili finali di *Deus Ex: Invisible War*. Stabilire una coscienza collettiva o un regime religioso totalitario non lascia molto in termini di spazio di manovra.

"Altra considerazione era che volevamo radicare il gioco in un'era con cui il giocatore avesse maggior familiarità", dice Dugas. "*Invisible War* era molto fantascientifico, forse troppo. Volevamo esplorare l'epoca in cui le modifiche meccaniche iniziarono a emergere".

Ma questa scelta pone forse un problema. *Deus Ex* era definito dalla possibilità di scegliere tra vari sentieri conducendo infine la società in direzioni totalmente diverse: una simile opportunità non verrebbe meno in un'ambientazione il cui futuro è stato già definito?

"Possiamo ancora realizzare grandi stravolgimenti", ribatte Dugas. "Non saranno necessariamente ridimensionati, ma certamente ogni esito sarà compatibile con il primo *Deus Ex*. *Invisible War* si apriva con una fusione dei vari finali del predecessore: penso che per noi il processo sarà simile. Avremo vari finali, tutti dotati di un senso per i giocatori di *Deus Ex*.

"Scelta e conseguenza sono il cuore di ciò che vogliamo creare. Ovviamente, trattandosi di un GdR d'azione dovremo gestire più aspetti, ma le scelte e le conseguenze li pervadono tutti. Si può giocare l'intero gioco combattendo o agendo furtivamente, oppure facendo entrambe le cose, e i ruoli di supporto delle abilità sociali e di hacking saranno usati per aprire a ulteriori possibilità e soluzioni alternative. Questo è il gameplay ridotto all'osso, ma per un certo verso è qui che si esplicita davvero la componente GdR. Vogliamo che i giocatori possano interpretare ciò che desiderano".

I dialoghi sono stati dotati di un nuovo sistema che si avvale dei progressi nelle animazioni dei personaggi per meglio segnalare le reazioni dei PnG alle scelte del giocatore. "Dovrete davvero leggere tra le righe di ciò che viene detto", afferma Dugas. "L'atteggiamento dei personaggi, il loro incrociare le braccia o il modo in cui risponderanno,

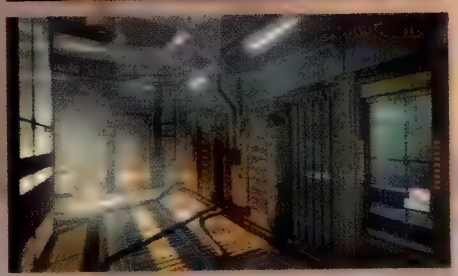
"Volevamo esplorare l'epoca in cui le modifiche meccaniche iniziarono a emergere"

Deus Ex 3 suggerisce che, mentre l'umanità guarda al futuro abbracciando l'alterazione meccanica del corpo, la sua cultura e la sua moda guarderanno al passato. "L'analogia col Rinascimento proviene dall'aspetto della trasformazione", dice Dugas

"Al giorno d'oggi l'essere umano si trova a proprio agio con la conoscenza del corpo abbastanza da iniziare a integrarvi la tecnologia", dice Dugas. Ma non tutti saranno altrettanto aperti all'idea

Il team di Montreal critica il protagonista vuoto e privo di carattere di *Invisible War*. "Non sapevamo chi fossimo o cosa stessimo facendo", dice Dugas. "In *Deus Ex 3* volevamo creare un personaggio forte"

Deus Ex 3 presenta un character design più caricaturale per meglio sostenere il sistema di dialoghi. "Volevamo concentrarsi sulle emozioni e le espressioni", spiega Dugas.



vi dirà quanto si trovano a vostro agio con voi. Alcuni potenziamenti vi aiuteranno a 'leggere' i personaggi e a veicolare le vostre scelte".

Dugas, tuttavia, è più vago su quanto radicalmente le scelte del giocatore altereranno il corso del gioco al di là dei finali multipli. Nonostante i predecessori si snodassero in definitiva lungo locazioni predefinite, il vostro sentiero attraverso le stesse poteva differire significativamente in base alle decisioni e alle alleanze strette, oltre che alle capacità: spereremmo in qualcosa di uguale, se non di molto superiore, per un gioco della generazione attuale.

"Optare per una storyline ramificata sarebbe molto complicato e costoso, e il gioco uscirebbe tra dieci anni", dice Dugas a proposito delle modeste, o forse giudiziose, ambizioni del team. "Una cosa che vorremmo correggere da *Invisible War* è il modo in cui le scelte finali non venivano influenzate da alcuna delle decisioni prese durante il gioco. Abbiamo delle idee che stiamo ancora vagliando, ma stiamo cercando di integrare le scelte iniziali perché abbiano un impatto sulla risoluzione degli eventi".

I puristi potrebbero anche allarmarsi all'udire delle modifiche apportate al sistema di combattimento, che ora adotta un approccio lineare alla mira non legato alle competenze del personaggio rappresentate statisticamente.

"La parte sparatutto di *Deus Ex* era a mio parere molto debole", dice Dugas. "La precisione non era dettata necessariamente dalla bravura del giocatore, ma dalle stat numeriche".

A chi pensasse che essere bravi dipenda anche dalla selezione delle caratteristiche da incrementare rispondiamo che Dugas non ha tutti i torti in merito a quanto ciò frustri le proprie intenzioni: ricordiamo una manciata di fastidiose occasioni in cui JC Denton, addestratissimo agente antiterrorismo e superumano nascente, mancava il bersaglio quasi a bruciapelo a causa di un'esagerata deferenza al numero. Ciononostante, Dugas dice anche che l'affinamento delle proprie tecniche di gioco risiede ancora nell'abilità di elaborare le pistole e se stessi attraverso i potenziamenti, supportando le decisioni minuto per minuto tra combattimento, stealth, hacking o relazioni sociali.

"Nel primo gioco, i potenziamenti erano un mucchio di amplificatori di statistiche. Forse vi rendevano più forti, ma non sarebbe cambiato molto sullo schermo: la trasformazione era sottile e non molto gratificante. Volevamo che ciò cambiasse. Ovviamente alcuni potenziamenti saranno più cerebrali e meno spettacolari, ma avremo moltissime modifiche fisiche che vi consentiranno di eseguire azioni impossibili per un normale essere umano. Per queste sequenze, passeremo contestualmente a una telecamera in terza persona per mostrarvi chiaramente cosa il vostro personaggio sia in grado di raggiungere".

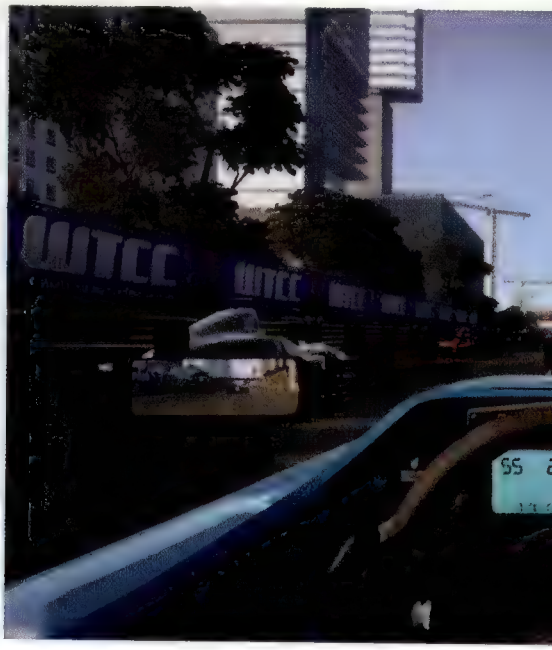
Sempre coerentemente con i risvolti più blockbuster, Eidos Montreal sta aggiungendo gli scontri con i boss e variando maggiormente il ritmo, in contrasto con la 'lentezza' di *Deus Ex*.

"Non c'erano abbastanza momenti esaltanti e memorabili", dice Dugas. "Era più mirato a una simulazione che a un'esperienza videoludica". I fan di *Deus Ex* potrebbero ovviamente rispondere che la riluttanza a supportare l'azione pirotecnica era un'ottima ragione per amarlo, e come per qualunque franchise molto acclamato saranno inevitabili le polemiche circa il diritto del nuovo team di cambiare le carte in tavola. Simili lamentele ignorano tuttavia che i designer originari di *Deus Ex*, Harvey Smith e Warren Spector, furono diffusamente accusati di aver banalizzato il gameplay in *Invisible War*, critica che Dugas rigetta inflessibilmente riguardo al team di Eidos.

"Avevano provato a 'consoleizzarlo', ma scremando moltissimi elementi e tagliando gli aspetti di gestione tattica dell'originale", afferma. "A questo punto non sappiamo con esattezza su quali piattaforme usciremo, PC a parte. Per noi, la 'consoleizzazione' non richiede l'eliminazione delle caratteristiche; se ci espanderemo su console vorremo mantener viva la complessità del gioco. Vogliamo che i menu e il controller siano semplici da usare senza che ne risenta il loro potenziale".

Il team di Eidos Montreal conosce senza dubbio i due vecchi giochi, a cui guarda con un occhio saggiamente critico; lungi dal rappresentare un sacrilegio, ricalcolare il valore di un titolo venerato come *Deus Ex* stabilisce una prospettiva essenziale che potrebbe altrimenti tingersi di nostalgia. Se dovessimo far nostro un principio della saga generazionale dell'ascesa cibernetica narrata in *Deus Ex*, è che bisogna adattarsi per sopravvivere.

"*Deus Ex* era epica", dice Dugas del design degli ambienti. "Il vostro mondo era più artificiosa e claustrofobica. Realizzeremo un mix di esterni imponenti e interni più raccolti, complessi industriali in cui dovrete infiltrarvi e così via".



TRA SIMULAZIONE

L'iperrealismo di SimBin compie il passaggio da PC a console. Chiediamo al team di sviluppo gioie e oneri della transizione

Gli studi di SimBin sono a soli tre minuti a piedi dall'albergo prenotato da Atari, una vera fortuna se si considera il freddo che caratterizza Goteborg, in Svezia, dove **Game Pro** è stata invitata per provare in anteprima *Race Pro* e vedere dal vivo gli studi dello sviluppatore svedese.

Specializzata in giochi di corse automobilistici dall'impianto simulativo (sarà perché Henrik Roos, il CEO, è stato tre volte campione svedese di GT Racing), SimBin Studios sta per concludere la fase di debug del suo primo titolo non sviluppato per PC, in uscita a gennaio 2009 su Xbox 360.

La nostra mattinata si apre con una presentazione a opera di **Diego Sartori**, creative director di origini italiane, che ci illustra in maniera estremamente dettagliata le maggiori caratteristiche del gioco. La prima cosa che colpisce è l'alto livello di personalizzazione delle gare, che consente di regolare il grado di aiuto offerto dalla CPU in maniera notevolmente precisa: ABS, ESP, freno, linea di guida sovrimpressa alla pista (dal colore cangiante a seconda della velocità consigliata), sensibilità dello stick analogico. Proprio questa è una possibilità che farà la gioia dei giocatori più attenti: lo stick analogico deputato al controllo della direzione sarà divisibile in tre aree ognuna dalla sensibilità personalizzabile in modo da garantire a tutti il controllo più adatto al proprio stile di guida. Il *leit motiv* che ha caratterizzato la realizzazione del prodotto è chiaro: massima scalabilità per raggiungere quanti più utenti possibile. Novità anche per quanto riguarda il multiplayer: oltre all'ovvia modalità online per 12 giocatori contemporaneamente (che salgono a 16 nel gioco in solitario offline), al classico multiplayer locale in splitscreen è stata preferita una nuova modalità denominata Hot Seat. "Lo splitscreen non ci ha mai convinto", ha detto Sartori. "In quello verticale si perde in visione laterale e in quello orizzontale si continua a guardare la metà schermo dell'avversario, ed ecco perché abbiamo deciso di optare per l'Hot Seat". Tale modalità è utilizzabile sia in cooperativa che competitivamente: nel primo caso i giocatori si divideranno la guida della stessa macchina passandosi il

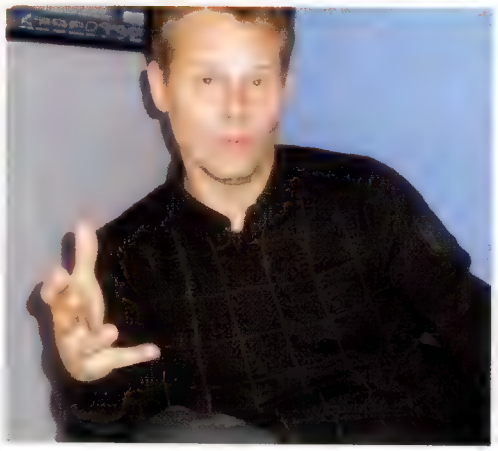
E REALTÀ

IL LEIT MOTIV CHE HA CARATTERIZZATO LA REALIZZAZIONE DI RACE PRO È CHIARO: MASSIMA SCALABILITÀ PER RAGGIUNGERE QUANTI PIÙ UTENTI POSSIBILE

joypad dopo un lasso di tempo prestabilito, mentre nella competitiva allo scambio di joypad corrisponde il cambio del veicolo controllato. Durante il turno dell'avversario il proprio mezzo è controllato dalla CPU, che lo guida con abilità pari al livello di difficoltà. Se da un lato è innegabile che lo splitscreen non sia perfetto per un gioco simulativo in cui la concentrazione richiesta è molta, dall'altro la Hot Seat lascia un po' d'amaro in bocca, perché per quanto l'IA che si sostituisce alla propria guida possa essere sofisticata, non potrà ovviamente rivaleggiare con l'intelligenza umana e si ha la fastidiosa sensazione di affidare le sorti della gara ai capricci della CPU. Il discorso però non vale per quanto riguarda la modalità cooperativa, che risulta invece divertente pur non costituendo di certo il fulcro del titolo, che risiede invece nella modalità carriera: forte di più di 300 auto tutte esistenti e con licenza ufficiale (tranne una speciale categoria di prototipi elaborati dagli sviluppatori di SimBin sotto l'occhio vigile delle case automobilistiche), 13 tracciati (di cui uno, quello di Macau, in esclusiva) e molte categorie (dalla Formula 3000 alla GT, dalla Formula BMW alla WTCC), *Race Pro* godrà senza dubbio di un'ottima longevità. Sartori ci ha assicurato che la modalità carriera sarà strutturata come nella vita reale: "Per cominciare a correre le possibilità sono due: acquistare un posto in scuderia con una consistente somma di denaro o farsi notare dalle squadre più piccole che organizzano eventi di contorno a quelli maggiori. In *Race Pro* potrete scegliere entrambe le strade: essere notati per la propria bravura è senza dubbio fonte d'orgoglio, ma a volte comprarsi il posto può essere più comodo anche se molto dispendioso!".

SIMULARE LA REALTÀ

Intervista a Henrik Roos, CEO di SimBin



È sempre interessante conoscere le motivazioni che possono spingere ad aprire un proprio studio di sviluppo ed è sempre un piacere avere l'occasione di chiederlo a chi lo ha fatto. **Henrik Roos**, CEO di SimBin, ci ha concesso un'intervista durante la quale abbiamo potuto parlare di *Race Pro*, di mercato e delle preferenze dei giocatori. Dalle parole di Roos è stato possibile capire come *Race Pro* sia probabilmente il più grande progetto intrapreso dalla sua software house e quanto egli punti sulla sua riuscita.

Com'è la vita di un piccolo studio di sviluppo? Quali difficoltà si incontrano e cosa l'ha spinta ad affrontare questa avventura?
Avete detto bene: è un'avventura. Non sapevo fosse così difficile quando nel 2003 abbiamo intrapreso quest'esperienza e, sarò sincero, se l'avessi saputo ci avrei pensato meglio! Abbiamo cominciato senza nemmeno i dev kit dove sviluppare: durante il nostro primo periodo il lavoro era infatti più che altro di tipo organizzativo e concettuale, poi è arrivato il successo professionale di *GTR* e *GT Legends* e le cose hanno preso una piega migliore. Certo, il minimo comune denominatore è la necessità di far quadrare i bilanci riuscendo nel contempo a sviluppare prodotti di qualità, è un lavoro dove la passione ha un ruolo determinante e tutti gli appartenenti a questa squadra ne hanno tanta.

Una delle maggiori difficoltà nello sviluppo di *Race Pro*, ad esempio, è stata riuscire a dividere il team di sviluppo tra programmazione dell'engine Lizard, di cui andiamo molto fieri, e realizzazione del gioco vero e proprio. Vedere ora i risultati del duro lavoro è motivo di grande soddisfazione per tutti noi.

Come mai la decisione di intraprendere lo sviluppo di un titolo per console dopo tanti anni dedicati al PC?
Sarò sincero: la motivazione è più che altro seguita ad alcune valutazioni del mercato dei videogiochi. Il settore PC è purtroppo in crisi da qualche tempo e non c'era più spazio per studi piccoli come il nostro, molti giocatori si stanno spostando dal computer alle console ed è quindi fondamentale intercettare questi movimenti. Certo, in questo discorso non inserisco *World of Warcaft*, il titolo Blizzard è una categoria a sé stante diversa da tutto il resto del mercato PC! La sfida era dunque riuscire a garantire le nostre particolarità anche su una piattaforma diversa, e con Xbox 360 possiamo per la prima volta sfruttare delle caratteristiche tecniche in grado di supportare un gioco col livello di simulazione che ci interessa. Tornando al mercato PC, io credo che questo calo non sia destinato a durare per sempre: i computer torneranno ad avere appeal sui giocatori e questo non succederà a scapito delle console. Tutto il settore dei videogiochi è in grande espansione ed è molto bello sentirsi parte di questo processo!

Quali difficoltà porta la decisione di entrare nel mercato console? Quali sono i vostri diretti concorrenti?
Nell'ultimo periodo abbiamo assistito a un incredibile sviluppo tecnico dei videogiochi: pensate solo a come erano cinque-dieci anni fa e poi guardate la definizione dei giorni nostri, c'è un abisso. Questa evoluzione è senza dubbio positiva, però bisogna ammettere che a qualcuno la corsa alla grafica migliore ha dato alla testa: troppe luci, troppi effetti... il rischio è che si distolga l'attenzione del giocatore dalla realtà delle cose. Il nostro obiettivo è quello di essere realistici, e quella del realismo è la strada più difficile. I videogiochi devono permettere a tutti di fare cose che magari non potrebbero fare nella vita reale e devono farlo con il massimo realismo possibile. È come il sesso: è meglio farlo dal vivo che leggerlo! Attenzione però: sono assolutamente conscio del fatto che per alcuni giocatori 'simulazione' equivalga a 'troppo difficile', e infatti in sede di sviluppo abbiamo provato a dare il ventaglio di opzioni più ambio possibile in modo da rendere il nostro prodotto appetibile sia ai neofiti che agli appassionati della simulazione. Sono convinto che se si riesce a superare i primi momenti, se si riesce a fare il primo passo poi non si possa più tornare indietro. Ah, non ho dimenticato la vostra domanda, e non sto cercando di nascondere che il nostro diretto concorrente sia *Forza Motorsport 2*. So che è un valido avversario, ma credo che *Race Pro* abbia le carte in regola per affrontarlo.

Com'è la situazione generale per uno studio di sviluppo europeo? Quali sono le differenze rispetto a Stati Uniti e Giappone? Com'è la situazione svedese in particolare?
Il problema maggiore per quanto riguarda il nostro continente è che i capitali finanziari intesi come banche, assicurazioni, gli sponsor privati insomma, ancora non credono in questo medium. Saprete bene anche voi come il nostro settore sia sempre più vicino alle altre forme di intrattenimento, è solo questione di tempo e i soldi saranno talmente tanti che sarà impossibile non vederci e non investire. Negli Stati Uniti l'hanno già capito e questo facilita molto la crescita dei loro piccoli studi, mentre in Giappone è una questione culturale, dato che lì i videogiochi godono di un riconoscimento maggiore che in ogni altra parte del mondo. In questo momento siamo in un circolo vizioso: il pubblico chiede sempre di più e gli sviluppatori per soddisfare il pubblico superano le sue aspettative spostando ancora più in alto l'obiettivo, il livello qualitativo dei giochi sta crescendo tanto e questo costringerà anche i governi a prenderci in considerazione. Devono farlo o l'Europa verrà superata da potenze emergenti come l'India, dove la tecnologia è tenuta molto in considerazione. Per quanto riguarda la Svezia, devo dire che la situazione è migliore rispetto al resto d'Europa: siamo un Paese ricco di tecnologia, abbiamo due marchi di automobili, uno dei leader del settore della telefonia e anche tanti studi di sviluppo. Ci sono i ragazzi di Massive, DICE e poi c'è SimBin! Purtroppo, però, anche da noi i finanziamenti privati non sono così massicci come dovrebbero, ma come dicevo è solo una questione di tempo.

L'aspetto grafico è sobrio e pulito, forse troppo in taluni frangenti. Sartori e il team sono visibilmente orgogliosi dell'engine proprietario Lizard, sviluppato appositamente per il gioco

Dopo il tour degli studi [vedi box 'A misura d'uomo'] giunge l'ora di provare con mano una versione avanzata del prodotto, al quale manca solo una fase di debug per essere pronto. È stato possibile provare *Race Pro* sia col pad del 360 che in una postazione dedicata con volante e pedaliera (nello specifico il Microsoft Wireless Racing Wheel che si è rivelato un volante di fascia media, certamente non adatto ai giocatori più esigenti). Quest'ultima opzione si è rivelata ovviamente come la più interessante, permettendo di esaminare al meglio la risposta dei vari veicoli. Affrontando il titolo da un punto di vista generale l'impressione che si ha è che non sia mai lasciato il pieno controllo al giocatore: anche escludendo ogni aiuto della CPU si ha la sensazione di essere assistiti durante le manovre più complesse e alcuni elementi sono risultati non ben ottimizzati. Frenando di colpo, ad esempio, nessun tipo di macchina ha accennato a un'inchiodata, intraprendendo invece un rallentamento più morbido. Ciò non significa che i testacoda siano irrealizzabili, ma che la CPU fa tutto il possibile per prevenirli a meno che non si utilizzi un veicolo a trazione anteriore. Altro fattore che lascia perplessi è la differenza di realizzazione delle varie categorie di macchine: i veicoli della Formula 3000 sono tra i meglio realizzati, con un comportamento in pista pressoché identico al reale, mentre alcune automobili della categoria GT sono risultate meno curate. Alti e bassi anche per quanto riguarda la realizzazione tecnica: il rombo dei motori è credibile, mentre il rumore delle collisioni è molto più simile a un cracker che si spezzi che non a una carrozzeria che si accartoccia.

Proprio il sistema di collisioni, inoltre, è probabilmente l'aspetto meno riuscito del gioco: all'urto con i muri di pneumatici, i veicoli si fermano senza subire particolari deformazioni e senza sbalzi, soffrendo eccessivamente della probabile volontà di allontanarsi dagli incidenti spettacolari à la *Burnout*. Dal punto di vista visivo pesa la scelta di sviluppare un motore grafico proprietario, il Lizard, giustificata così da Sartori: "Sul mercato non abbiamo trovato un motore in grado di garantirci un'intelligenza artificiale adatta al nostro gioco, e i pochi che rispondono a tali requisiti non erano in vendita, il che ci ha costretto a svilupparne uno da noi". Il Lizard propone modelli poligonali e texture solo sufficienti e una realizzazione dei tracciati decisamente sottotono, anche qui forse lasciandosi prendere la mano nell'intenzione di ridurre al minimo le esasperazioni. *Race Pro* si propone quindi di diventare il punto di riferimento delle simulazioni automobilistiche su console eliminando ogni fronzolo e focalizzando le attenzioni esclusivamente sullo stile di guida, e SimBin crede in questo prodotto tanto da pensare già agli immancabili contenuti scaricabili per il post-lancio (ancora non definiti, ma probabilmente consistenti in nuovi veicoli e piste). Per rendere appetibile il titolo anche agli utenti meno esperti è stata scelta la via di un realismo scalabile, scelta sicuramente giusta dal punto di vista dei neofiti, ma che potrebbe non piacere a chi invece cerca una riproduzione perfetta dato che anche disabilitando ogni aiuto non ci si sente mai completamente liberi.

Da qui alla release finale ci è stato assicurato che verranno sistemati alcuni problemi di IA (non brillantissima, soprattutto in partenza dove i tamponamenti sono assicurati) e che l'aspetto tecnico subirà un lavoro di ripulitura: se verranno mantenute le promesse, *Race Pro* potrebbe godere di un discreto successo puntando le sue carte su un genere non diffusissimo e soprattutto poco rappresentato sulla console Microsoft.

"QUELLA DEL REALISMO È LA STRADA PIÙ DIFFICILE. I VIDEOGIOCHI DEVONO PERMETTERE A TUTTI DI FARE COSE CHE NON POTREBBERO NELLA VITA REALE"

A MISURA D'UOMO

Lo si capisce già dalla palazzina dove sono situati: gli studi di SimBin a Goteborg sono decisamente accoglienti e così deve essere necessariamente, dato che la temperatura scende con facilità sotto lo zero. I due piani dove *Race Pro* è stato creato sono caratterizzati da caldi parquet e profumo di caffè, da facce rilassate e postazioni lavorative ampie, da organizzazione ma non da stress. Tutto a misura d'uomo, insomma. Un perfetto esempio dell'ambiente di sviluppo europeo, decisamente diverso da quello orientale e giapponese che preferisce racchiudere i designer in cellette ravvicinate e asettiche. Ce lo conferma Roos, quando ci mostra una libreria di videogiochi e film a disposizione dei dipendenti: "Magari qualcuno non ha il tempo o [illegible]

Stuart Aitken

OUTSOURCE SENZA LIMITI

TRE EROI SILENZIOSI DELL'INDUSTRIA DISCUTONO GLI ARGOMENTI PIÙ DELICATI DELLA PRODUZIONE VIDEOLUDICA

Giocano ruoli chiave nel definire aspetto, atmosfera e suoni di alcuni dei giochi più importanti del mondo, hanno tra le mani alcuni dei più bravi artisti e tecnici della community di sviluppatori e lavorano a fianco dei migliori team interni dell'industria. E, tuttavia, raramente ricevono dei riconoscimenti dai consumatori. Sono gli specialisti degli specialisti, compagnie indipendenti i cui servizi sono impiegati da nomi come Konami, Codemasters ed Electronics Arts per motion-capture, sceneggiature, doppiaggi, sequenze in CG e tanto altro ancora. Benvenuti nel mondo delle agenzie outsource.

Grazie alla crescita in dimensioni delle attuali produzioni ad alto budget, raramente le loro capacità sono state più richieste. Qui, raduniamo i rappresentanti di tre delle agenzie dedicate più importanti d'Inghilterra, **Andy Emery** (direttore creativo, Side), **Stuart Aitken** (managing director e direttore tecnico, Axis Animation) e **Mick Morris** (managing director, Audiomotion Studios), per conoscere il loro parere da indipendenti sul progresso dell'industria oggi e sul posto unico che si sono ritagliati.

Iniziamo con le sceneggiature dei videogiochi. Sappiamo che sono migliorate, ma pensate che vi sia ancora della strada da fare prima che raggiungano l'obiettivo?

Andy Emery: Sono migliorate enormemente. E lo prova la grande attenzione che le persone riservano a questo aspetto, la velocità con cui publisher e sviluppatori ci vogliono coinvolgere nel progetto. Attaccare una storia alla fine del gioco è, o era, pratica comune, e limita molto le proprie intenzioni. Ma adesso le persone sanno che se si dà un po' più d'attenzione alla storia si può generare un enorme grado di coinvolgimento nel gioco che stanno creando.

Pensate che stiamo dirigendoci verso un futuro in cui la storia è, a tutti gli effetti, l'aspetto più importante di un gioco?

AE: No, penso che sia piuttosto parte di un tutto. È una parte molto importante, ma anche un'area che non ha ricevuto la giusta attenzione in passato. Non è stata davvero presa in considerazione come un possibile mezzo da usare, sul mercato su grande scala. Certo, alcuni grandi titoli hanno mostrato come si fa, ma credo che le possibilità non si siano esaurite affatto.

Stuart Aitken: Oggi i giochi ricadono in categorie distinte, e avere un elemento narrativo importante può rendere il proprio titolo diverso da tutti gli altri.

> "SE SI DÀ UN PO' PIÙ D'ATTENZIONE ALLA STORIA SI PUÒ GENERARE UN ENORME GRADO DI COINVOLGIMENTO"

AE: Anche la più piccola cosa, come il viaggio del protagonista, è un classico elemento di qualunque film. Ma, nel finale di tanti giochi, il personaggio resta uguale a com'era all'inizio. Non è un problema enorme, ma bisogna fare di più.

Vi ritrovate a 'vendere' una parte narrativa precostituita agli sviluppatori o sono loro a venire da voi?

AE: Entrambi. Sidelines, il nostro settore scrittura, è un'agenzia nuova e quindi tutto è ancora agli inizi; ma è stata preparata per venire incontro a una precisa richiesta, scaturita dopo aver osservato di recente che il lavoro degli scrittori era più di riparazione che creativo. Che ovviamente è meglio di non riparare affatto, ma non è ancora l'ideale, e il cambiamento si è ottenuto non relegando questa fase alle ultime battute della produzione. Le persone adesso hanno un'idea e si chiedono che cosa possono farne. Abbiamo anche avuto casi di sviluppatori e publisher che venivano da noi con in mano ambienti, tecnologia e scenario, dicendo: "Cosa possiamo costruirci intorno? Come possiamo farlo funzionare?". Ed è un elemento molto emozionante e all'avanguardia.

È più facile dirigere i propri sforzi in un progetto se si è i primi a voler giocare il titolo finito?

AE: Sono coinvolto emotivamente in ogni progetto. Se mi infastidisco o mi disamoro è per frustrazione, perché vogliamo sempre fare del nostro meglio e a volte gli sviluppatori o i publisher non ce lo lasciano fare. Non sto parlando di soldi né di budget, si tratta solo di fare un passo indietro per un secondo e ascoltarci; con altre persone ci siamo già riusciti e abbiamo risolto gli errori compiuti, quindi sappiamo come migliorare le cose. Un paio di volte abbiamo tentato di far fermare tutto, ma nessuno ci ascolta. E questo è frustrante. Poi troviamo un altro progetto dove vogliono veramente confrontarsi con quello che abbiamo imparato, i nostri servizi e quello che possiamo offrire: vogliono ascoltarci. Ed è una gioia lavorare in questi progetti. È qui che vuoi instaurare una relazione con i tuoi clienti, perché altrimenti ti ritrovi sempre a pensare che si poteva fare di più, che si poteva fare di meglio. Ma devono riporre fiducia e credere in noi. Suonerà sentimentale, ma è bello sentirsi parte di un team. E chiamarci in causa è un affare bilaterale: entrambi ne riceveranno dei benefici. Il miglior esempio potrebbe essere il team di *Fable II*, che ha riposto molta fiducia in noi e sapeva quel che facevamo. Non hanno cercato di scrutinare ogni particolare del nostro lavoro. Quel gioco ha moltissimi dialoghi, quindi se c'erano decisioni di casting da fare, o cambi dell'ultimo minuto, a meno che non fosse qualcosa di completamente sbagliato si fidavano di come ci muovevamo. Per non parlare di tutte le volte che chiedevano il nostro feedback sull'andamento dei lavori e sui cambiamenti da fare. È stata una gioia lavorare con loro.

Side ha anche lavorato al primo *Fable*. Cosa avete imparato passando dal gioco originale al sequel?
AE: C'è un punto interessante che si ricollega alle critiche di Graham Linehan al doppiaggio di *Fable*, e in particolare alla mancata inclusione di doppiatori bambini nel cast. Una cosa che eravamo determinati a fare, e ovviamente *Fable II* era un titolo più grande, con un budget e un cast più consistenti, era usare i nostri direttori. Avevamo intenzione di ingaggiare bambini per farli doppiare nel gioco, e proprio a quell'epoca sono diventato padre. Ho avuto il piacere di vedere cartoni come Charlie e Lola, e la differenza che fa la voce di un bambino, anche in animazione, è stupefacente. Quando siamo passati a *Fable II* c'erano dei personaggi bambini, quindi abbiamo formato un cast comprensivo di bambini. Avevamo un direttore specializzato e si è davvero impegnato per ottenere il risultato giusto.

All'epoca, ha pensato che la critica di Graham Linehan fosse giusta?
AE: Più che altro mi ha divertito. La questione è che nel primo *Fable* abbiamo coperto 200 personaggi con 20 attori, quindi hanno svolto un lavoro piuttosto buono considerando queste limitazioni, ma non si può neanche sperare di essere seri quando la distribuzione delle risorse è tanto stiracchiata. Un'altra cosa interessante da notare è che il risultato è del tutto diverso. È anche una sorta di scelta stilistica; una doppiatrice d'animazione che fa la voce di un bambino darà più energia, entusiasmo e coinvolgimento, ma la qualità del tono di un bambino è indefinibile. Quindi bisogna tarare il progetto, e abbiamo ricercato in questo campo tutto il tempo. Lo sviluppatore vorrà qualcosa di tetro e realistico: grandioso, se non fosse che vogliono farci usare dieci attori per 25 personaggi. E allora ci si chiede se non si possa modificare un po' le voci, ma a quel punto suonerà più come un cartoon. In un film non succederebbe mai che Matt Damon o chi per lui interpreti cinque ruoli.

Probabilmente si avrà un nucleo di doppiatori in grado di far molto bene certe cose, e altri che possiedono diverse qualità.
AE: I doppiatori per l'animazione in grado di fare più voci sono fantastici, li usiamo in *Everybody's Golf*, *Ape Escape* e così via, e anche in maniera massiccia su progetti come *Fable II*, ma non sempre sono le persone più adatte per il ruolo principale. Quindi si tratta di una combinazione, e adesso cerchiamo prima di assicurarci il cast principale, così poi possiamo passare ai doppiatori che possono coprire un gran numero di personaggi. Inoltre, nella realtà le persone hanno voci simili tra loro, quindi non vi spaventate se la parlata di due abitanti del villaggio si assomiglia un po', perché succederebbe anche nella realtà. Le differenze d'accento non sono così estreme.
Mick Morris: Abbiamo dovuto affrontare problemi simili, per certi versi. Le persone spendono cifre da capogiro sul motion-capture, ma quando si passa agli attori tornano a fare questioni di soldi. Mentre si gira, potrebbero dire: "Possiamo usare Tizio per sostituire AndyMcNab? Sapete, lui la domenica gioca a paintball". Be', lo puoi fare, ma poi ti accorgi della differenza quando Andy McNab ricarica la pistola e torna nella posizione di prima ed è possibile fare il paragone con Tizio. Circa 12 mesi fa abbiamo ingaggiato lo stuntman di Daniel Craig in Casino Royale, era assolutamente fantastico, ma il responso del settore sviluppo è stato: "Non è un po' troppo bravo per noi?". E questo è pazzesco! Non può essere troppo bravo! È la performance che conta!

AXIS ANIMATION

Axis è uno studio con sede a Glasgow che comprende produttori, registi, designer, artisti e animatori, con lo scopo di fornire animazioni in CG per giochi, pubblicità, programmi e film. La compagnia ha ricevuto numerosi premi, tra cui un BAFTA per la Migliore Animazione e il Gran Premio della Giuria Imagina, e fuori dai videogiochi ha prodotto lavori per compagnie come Renault e MTV. Progetti recenti: *Operation Flashpoint 2: Dragon Rising* (sotto), *Crysis*, *Thrillville: Off the Rails*, *Race Driver: Grid*

AUDIOMOTION STUDIOS

Formata nel 1997, Audiomotion è la compagnia specializzata in motion-capture più importante d'Inghilterra. Con quasi due chilometri quadrati di spazio di produzione, ha la più vasta area riprese interna della nazione, e conta tra i suoi clienti nomi come Guerrilla, Capcom e Realtime Worlds. Nel mondo dei film, ha recentemente lavorato al Principe Caspian e La Bussola d'Oro. Progetti recenti: *PES 2009* (sotto), *Operation Flashpoint 2: Dragon Rising*, *Top Spin 3*, *Don King Presents: Prizefighter*, *FIFA 2009*, *Harry Potter E l'Ordine della Fenice*, *Race Driver: Grid*

SIDE

La londinese Side ha cinque aree principali di specializzazione: fornisce scrittori, casting, registi, compositori e strutture di produzione all'industria dei videogiochi, e di recente ha introdotto Sidelines, un'agenzia dedicata di scrittori per giochi. Lavora anche fuori dai giochi, ma negli ultimi due anni la sua quota di lavoro è passata da un 50 per cento dedicato all'intrattenimento interattivo all'85 per cento.
Progetti recenti: *Tomb Raider: Underworld* (sotto), *Fable II*, *Age of Conan: Hyborian Adventures*, *LittleBigPlanet*

SA: Penso che le cose stiano cambiando leggermente.
MM: Assolutamente, ma è comunque un ostacolo. Voglio dire, cavillare sul costo di un attore per un giorno... a noi serve proprio quell'attore, ci serve quella performance!
AE: Tra l'industria cinematografica e quella videoludica sussiste l'orribile abitudine della 'sezione verticale'. Le persone amano l'idea di fare i film in maniera verticale, il motivo per cui non lo fanno sono i creativi e i talenti coinvolti. Puoi girare per due anni, ma i tuoi attori non saranno disponibili, il regista non sarà disponibile. Stiamo cercando di introdurre attori e registi di più alto profilo nei videogiochi, ma a meno di non poter stabilire un periodo di riprese di sei settimane più una ripresa aggiuntiva avanti nel tempo, non funzionerà e basta. Succede tutte le volte: lo sviluppatore chiederà se li può riavere il prossimo week end e gli verrà risposto di no perché stanno facendo un film. Possiamo impiegarli a contratto? No. *Heavenly Sword* in questo senso è un caso isolato perché sono andati alla WETA e hanno girato le loro cut scene in due sessioni distinte; sono riusciti a riunire il cast per questi due periodi, e ha funzionato.
MM: I clienti adesso stanno cambiando il modo in cui pensano di svolgere questo lavoro di performance-capture, ma ci è voluto un po' per arrivare persino a questo stadio. È difficile far bloccare il copione entro quel periodo. Il design non può cambiare, dev'essere tutto sotto chiave per questo periodo di cinque giorni.
AE: Si parla della storia completa di un gioco, che potrebbe anche essere composta di sette-otto grandi scene, e magari si potranno apportare delle minuscole modifiche a un solo personaggio da eseguire in momenti successivi. Ma la sola cosa da sperare è che l'arco narrativo principale venga bloccato e che, se Dio vuole, l'attore inizi a recitare.
SA: C'è un altro problema, tuttavia, ovvero che solo di recente la tecnologia è arrivata al livello per cui l'attore recita e si ricava da quel girato una performance di qualità comparabilmente convincente sul personaggio 3D. E questa è una vera rivoluzione perché prima, per quanto fosse bravo il team artistico, la tecnologia avrebbe sempre limitato in qualche modo l'emotività del personaggio. *Heavenly Sword* è la dimostrazione che qualcuno se n'è accorto, decidendo di assoldare i migliori al mondo. Hanno avuto Andy Serkis e sono partiti. C'è ancora un grande problema però nell'arrivare a creare quel personaggio, e non parlo di farlo sembrare reale, di Uncanny Valley o cose simili, ma del fatto che è tuttora molto più semplice creare un personaggio 2D coinvolgente che uno 3D convincente. Anche adesso, la mole di lavoro da indirizzare nella buona riuscita di una performance, credeteci, è colossale. L'attenzione al realismo lo rende ancora più difficile: più è vicino alla realtà, più è arduo.
MM: È proprio vero. Abbiamo sempre pensato che la performance-capture totale fosse irraggiungibile. Il campionamento a corpo intero e della faccia non era un problema; ma adesso puoi eseguire la performance-capture totale, è questa la grande novità. Ora che siamo arrivati fin qui, pochissimi studio sono attrezzati. La tecnologia c'è, possiamo usare fino a un massimo di cinque attori, con faccia, dita e corpo intero. È davvero utile se hai cinque persone in scena, con il livello degli occhi giusto e il pieno contatto fisico.
AE: Uno dei fattori chiave in questo senso è riuscire a girare con i dialoghi effettivi, in modo da non dover ritrovarsi a ridoppiare in seguito.
MM: In origine queste cose si facevano in momenti diversi: prima si campionavano gli attori a corpo intero, poi si passava al volto e vi si cucivano le animazioni facciali, si procedeva con l'audio e infine si cercava di trarre fuori da tutto questo qualcosa di convincente. Ma adesso la tecnologia è arrivata, sebbene sia ancora difficile raggiungere l'elemento emotivo.

TECNOLOGIE E TERRITORI

Cosa pensate di tecnologie come Euphoria? Le animazioni generate proceduralmente sono una minaccia concreta al vostro lavoro di motion-capture?
MM: Abbiamo sempre lavorato a stretto contatto con i ragazzi di Euphoria, perché come noi hanno sede a Oxford. Le due tecnologie funzionano piuttosto bene assieme e la loro è molto utile. Tornando brevemente allo stuntman di Casino Royale, ci sono delle cose che non faresti o non vorresti fare con lui, che invece la tecnologia fa in maniera egregia. Ma questa non ti dà la recitazione, né mai lo farà. Non so se è una frase troppo audace, ma...
AE: È un po' come tutta la faccenda dei lettori elettronici, e so che potrebbe sembrare un'ovvietà, ma vengono spesi tanti soldi per cercare di farli funzionare. Riguardo ai lettori elettronici, anche se arrivassero al livello definitivo, la mia risposta sarebbe: "Dov'è la recitazione?". Voglio dire, i grandi vantaggi del text-to-speech si vedono in cose come i giochi online, ma in che modo si introdurrebbero le emozioni?
SA: La mia ultima compagnia è stata Ananove, il lettore di news virtuale, e dopo questo progetto si è mossa verso questa direzione lanciandosi sui personaggi virtuali. Hanno riutilizzato la tecnica già in loro possesso e sono andati avanti per questa strada, che penso sia una tangente interessante, ma ancora molto lontana. Voglio dire, in un certo senso concordo che Euphoria sia brillante per quello che la motion-capture non può fare, ma è molto più debole quando si tratta di quello che la motion-capture può invece fare.
MM: C'era un periodo in cui lo definivano un mo-cap da scrivania, grazie al quale non si sarebbe mai più dovuto visitare uno studio cinematografico. Ma era solo marketing e questa pretesa non è durata a lungo. Comunque, noi lavoriamo molto vicino a loro, e penso che siamo complementari.

Pensate che vi sia un tipo di outsourcing particolarmente adatto alle compagnie con sede in Inghilterra?
SA: Mi piacerebbe rispondere in modo leggermente diverso. Penso che ci sia un tipo di outsourcing molto più facile da realizzare allontanandosi, mentre ci sono cose che si devono fare vicino casa. Usiamo esterni per la modellazione e compiti simili perché non importa molto la loro posizione, finché ci sono una buona linea comunicativa e buone referenze. La creazione di materiali, ad esempio, può essere curata da un esterno ovunque si trovi, a patto di avere a disposizione persone brave. Penso però vi siano dei problemi riguardo all'input creativo, perché quello che si sta facendo non è produrre un singolo output, ma considerare tutto quel che si riversa nella sua realizzazione. Funzionerà? Qual è lo script? E così via. Più servono cose del genere, più grande è il vantaggio di lavorare con qualcuno nelle vicinanze. C'è anche un problema culturale, per cui non è sicuro che l'esterno capisca il gioco a cui sta lavorando. Penso di parlare per tutti e tre quando dico che capiamo il mercato dei giochi, capiamo i nostri clienti e capiamo quello che cercano. Non è qualcosa che può essere affidato alla Cina, all'Estremo Oriente o qualunque altro posto. C'è stato un tempo in cui siamo stati piuttosto preoccupati da questa cosa. L'India si sta aprendo in maniera massiccia, la Cina e molte nazioni del vecchio blocco orientale stanno emergendo e... hanno persone davvero brave, non voglio parlar male di loro, ma...

Qualche tempo fa si avvertiva la percezione che il lavoro prodotto in quelle regioni fosse un po' scadente e ingenuo, ma in termini di qualità lo standard sta alzandosi, non è così?
SA: Ancora lo è, un po', ma è qualcosa che cambierà rapidamente. Quello che non cambierà è la necessità di interagire con le persone a un livello leggermente più profondo. Anche per *Heavenly Sword* stavano lavorando con una simile base culturale in Nuova Zelanda, ma qualcosa di semplice come il fuso orario è un grande problema, quando si parla di distanze tanto imponenti.
AE: Penso che vi sia una linea oltre la quale il fattore convenienza viene prima di qualunque problema di budget o oserei dire persino creativo. Lavoriamo a progetti dove si può scegliere se lavorare a Los Angeles o Londra. Quindi, mettiamo che ci sia un cast prevalentemente americano: se c'è un piccolo team europeo che lavorando al gioco vuole essere coinvolto in certe occasioni, e il team americano è relativamente piccolo, allora potrebbero scegliere di lavorare a Londra, battendo Los Angeles. Ma d'altro canto, se il progetto è molto 'urban' e contiene tanti personaggi multietnici, allora non si prova nemmeno con il gruppo inglese, a meno che non si tratti di un gioco *cartoon*. Quindi ci sono elementi che dettano in quali casi devi lavorare vicino a casa o meno.

"POTREBBERO DIRE: 'POSSIAMO USARE TIZIO PER SOSTITUIRE ANDY MCNAB? LUI LA DOMENICA GIOCA A PAINTBALL'"

Credete che i clienti internazionali dal canto loro pensino: "Oh, dobbiamo ancora lavorare con quegli inglesi"?
SA: I clienti in realtà tengono in gran conto quanto siano vicini alla base, quindi può darsi che abbiamo perso e guadagnato dei lavori in base alla nostra locazione geografica. Da questo punto di vista l'industria è ancora un po' infantile: nelle grandi aziende è tutto globalizzato, ma nei videogiochi vige ancora il fattore fiducia. Si pensa che più si è vicini alle persone meglio si lavori assieme.
AE: Tra i clienti americani abbiamo trovato piacevoli sorprese, perché vogliono uno stile inglese; c'è ancora molto rispetto per gli attori inglesi negli Stati Uniti, forse più di quanto mi sarei immagino. È meraviglioso che molti giochi siano ambientati in un periodo dove l'inglese americano semplicemente non funziona. Opere come *Age of Conan* o *Dragon Quest VIII* qualche anno fa sono stati lavorati negli Stati Uniti, per poi assumere un carattere inglese. Ed è chiaro che *Fable* è molto 'british'.

Quindi, se c'è questo certo rispetto per gli attori inglesi, pensate che vi sia una simile sorta di rispetto per le compagnie inglesi come le vostre?
SA: Sospetto di essere troppo coinvolto nella faccenda per rispondere. Ci sono differenze culturali nel modo in cui si lavora e interagisce con le persone, ma probabilmente non saprei dire dove siano.
AE: Troviamo che vi sia un differenza molto pronunciata nelle sessioni di registrazione diretta. In Inghilterra il direttore dirige la performance di cui c'è bisogno, e se non va bene gliene verrà chiesta una alternativa. Negli Stati Uniti c'è la cultura di fare un numero di tentativi e poi rimettere la scelta a chi commissiona. E ci troviamo di fronte a un bel conflitto quando dobbiamo spiegare ai nostri doppiatori, o ai doppiatori americani quando il direttore è inglese. Una volta un cliente americano ci ha richiesto tutti i tentativi, dicendo che li avrebbero usati in qualche modo, e noi abbiamo risposto che non potevano averli perché erano sbagliati.

È interessante vedere come gli sviluppatori stiano diventando più inclini a mostrare la creazione dei loro giochi, oggigiorno. *Drake's Fortune*, ad esempio, ha una sezione piuttosto estesa dedicata al dietro le quinte.
SA: Si usa molto di più adesso, è come il 'Making of' sui DVD. Serve anche a dare un po' di visibilità agli sviluppatori, perché i giochi sono un mezzo un po' senza faccia. Le persone vi riversano tutti i loro sforzi e, salvo i crediti, nessuno dà loro un minimo di riconoscimento. Noi di Axis non siamo mai stati citati, ovviamente: noi non vogliamo che le persone si accorgano del nostro lavoro!

AE: Stiamo filmando molti 'Making of' al momento.
MM: Quando i clienti provengono dal cinema, ci chiedono di parlar loro dei videogiochi perchè non hanno proprio idea di che cosa si tratti. Sanno che la loro industria è stata eclissata, ma non conoscono il numero di persone che ci sono dentro, o l'entità dei tempi. *Grand Theft Auto IV* ha eclissato tutto quello che hanno fatto, forse prima che cominciassero a gettar l'occhio sui videogiochi.

ORIZZONTE VIDEOGIOCHI

Cosa pensate della direzione del mercato videoludico e di quello su cui lavorerete in futuro?
SA: Per noi, forse c'è un preoccupante allontanamento dai grandi titoli epici ad alto profilo verso giochi più casual come *Buzz*.
MM: Ma stanno davvero stornando risorse dai giochi più hardcore? Voglio dire, è ovvio che Nintendo stia guidando tutta la corrente dei casual game, ma mi chiedo sempre se questa sia un'aggiunta o coinvolga risorse che in effetti potrebbero essere usate altrove.
AE: Penso che senza dubbio vi sia stato un leggero riallineamento di risorse. La vediamo come una possibilità inaspettata, perché è già accaduta. Sidelines ha fornito scrittori per alcuni titoli casual e anche un po' di giochi da tavolo; a causa della proliferazione di quiz, ad esempio, adesso abbiamo due scrittori specializzati. E cose come una guida di cucina interattiva contengono molte indicazioni vocali e dialoghi. È un diverso tipo di lavoro.
SA: Non molto sulle corde dei blockbuster in CG, però. È ovviamente qualcosa che ci tocca. Noi tendiamo a orientarci verso titoli tripla A in termini di budget, e dipendiamo molto dallo sviluppo accentrato sotto nomi come EA, Microsoft e Sony. Facilita le relazioni d'affari: più è frammentato più è difficile tenere traccia di chi ci darà il lavoro. Il modello che l'industria usa al momento fa sì che alla fine abbiamo i mezzi per fare quello che vogliamo; su scala più ridotta, non sono sicuro che sarebbe possibile. Vorrei che ci si muovesse verso l'allargamento delle nostre capacità: produciamo CG da un lato, ma non sentiamo che lì risieda la nostra vera forza. E per quanto concerne la salvaguardia dei nostri affari, ovviamente noi offriamo tutte quelle cose meno tangibili ma più importanti che fanno comunque parte del servizio... ci sarà un tempo in cui il lato tecnologico dei giochi e della CG convergeranno, e sarà un momento interessante per persone come noi in cui effetti TV, cinematografici e videoludici inizieranno a fondersi assieme. È interessante il raffronto che abbiamo fatto un paio di volte con gente come The Mill, la compagnia di Ridley Scott: da cadere dalla sedia per le risate. La differenza tra quello che queste compagnie ritengono un budget e noi... sono proprio diversi ordini di grandezza.

"PER NOI, FORSE C'È UN PREOCCUPANTE ALLONTANAMENTO DAI GRANDI TITOLI EPICI VERSO GIOCHI CASUAL COME BUZZ"

Come compagnia inglese, conoscete ovviamente l'iniziativa Games Up [mirata a informare sulle potenzialità dell'industria videoludica e a svilupparla]. Cosa pensate delle opportunità che potrebbe aprire?

MM: Penso che senza dubbio meriti il supporto di tutti: la recente chiusura di studio come Pivotal e Venom deve far aprire gli occhi. Voglio dire, in un certo senso queste cose sono cicliche ed emergeranno sempre nuove compagnie, ma chiunque dovrebbe supportarlo. Vivo nella circoscrizione di David Cameron, gli ho scritto e l'ho invitato a dare un'occhiata allo studio.

Penso che il problema affrontato da Games Up e l'industria tutta sia cambiare la percezione che l'uomo della strada ha di quel che facciamo, dei milioni che ogni anno contribuiamo all'economia, i soldi per i dottori e le infermiere e tutto. La stampa non è interessata a questo, sono interessati al tizio che è stato accoltellato vicino a una fila per *GTAIV*. Dovranno prima di tutto cambiare l'opinione pubblica.

SA: C'è un'enorme disparità tra il supporto che viene dato a noi e quello alle industrie del cinema e della televisione; c'è una grande infrastruttura di agenzie che supportano chi lavora nei film. Il lato istituzionale non ha idea di come darlo al videogioco, e non sto dicendo che io lo sappia; l'idea comune è che si possa fare un film a basso costo, ma si potrà fare un gioco a basso costo?

AE: Penso anche che le persone abbiano capito solo adesso che l'Inghilterra è un leader, e lo è stato per circa vent'anni. Possiamo cogliere quest'opportunità o lasciarla andare.

MM: Il problema è che stiamo andando nella direzione sbagliata. L'Inghilterra era leader, ma ora siamo scesi al quarto posto [in tutto il mondo]. L'anno scorso eravamo terzi. Stiamo lentamente calando. Penso che l'industria abbia bisogno del supporto del governo, e non è elemosina: abbiamo solo bisogno di un campo di gioco alla pari con Francia o Canada. Ma ci vorrà ancora del tempo perché un primo ministro giochi davvero e capisca i videogiochi, e ho paura che sarà troppo tardi quando ciò avverrà. Con idioti come Keith Vaz [politico del partito laburista inglese coinvolto in azioni censorie contro i videogiochi] in giro... è lui che le persone ascoltano, ed è un idiota, un tipico esempio di come non si lasci che i fatti intralcino la tessitura di una buona storia da dare in pasto ai media.

SA: La percezione dei pezzi grossi dell'industria è più o meno: "Ho fondato la compagnia a vent'anni, ora eccomi nella mia Porsche...". E la gente pensa che ci siano solo geek nella loro stanza da letto o ragazzi che hanno iniziato dal nulla. La verità è che ci sono anche queste persone, ma la gamma è vasta.

MM: Ci sono qualcosa come 10.000 persone impiegate nell'industria in Inghilterra, ma la stampa non è interessata. Una storia interessante su Gareth Edmonson di Reflections racconta che recentemente abbia detto al governo locale: "Voglio creare altri 600 posti di lavoro in Newcastle, mi aiuterete a farlo?". Hanno fatto orecchie da mercante.

SCEGLI IL TUO DESTINO

Dopo aver sbancato al botteghino, Wanted si prepara a sbarcare su console e PC. Siamo andati a Barcellona per vedere se è davvero possibile far curvare i proiettili

Ti hanno detto che si trattava di attacchi di panico, e tu ti sei rassegnato a quest'unica peculiarità, tutt'altro che piacevole, nella tua vita altrimenti scialba, frustrante, monotona. Solo quando sei stato costretto a perdere il controllo ti sei reso conto: il tempo rallenta mentre le pulsazioni aumentano, hai paura che il cuore scoppi, ma poi ti accorgi che delle banali cifre iniziano a rivelare codici segreti, che puoi vedere ogni dettaglio dei movimenti degli altri, che sei persino in grado di far curvare i proiettili. Tornare indietro? Non se ne parla. La verità è che hai più paura di essere un tranquillo colletto bianco che un super assassino braccato da tutti.

È questa la realtà di Wesley, protagonista di Wanted e supereroe sui generis. Il gioco è tratto dal blockbuster estivo che ha incassato 192 milioni di dollari in tutto il mondo e che, a sua volta, è ispirato al fumetto di Mark Millar. La trama della versione videoludica è strettamente collegata a quella del film, anzi, pare che sia una sorta di *trait d'union* fra le vicende narrate nel primo e nel secondo episodio. Sì, avete capito bene: Wanted tornerà sugli schermi cinematografici. È un' indiscrezione che **Game Pro** ha raccolto per voi nello studio di Grin a Barcellona.

Siamo stati nella capitale catalana per fare due chiacchiere con il team che ha firmato progetti come *Ghost Recon* e dare un'occhiata, in anteprima, a questo spettacolare sparatutto in terza persona.

Il gioco è stato annunciato qualche settimana dopo l'uscita del film, quando quest'ultimo si stava già rivelando un successo, ma in realtà è stato sviluppato contemporaneamente alla realizzazione della pellicola. Questa scelta pare corrispondere a una precisa strategia di marketing (per quanto in controtendenza), che vuole mettere l'accento sull'identità autonoma del gioco, invece di limitarsi a capitalizzare l'attenzione mediatica riscossa dal film.

Infatti, se l'azione e l'adrenalina sono sicuramente le assi portanti di *Wanted*, un aspetto fondamentale

TITOLO: WANTED: WEAPONS OF FATE
FORMATO: 360, PC, PS3
PUBLISHER: WARNER BROS. INTERACTIVE ENTERTAINMENT
SVILUPPO: GRIN
USCITA: TBA

del suo fascino è da ascrivere alla dimensione narrativa, e soprattutto all'identificazione con il personaggio principale, Wesley Gibson, antieroe che incarna una perfetta fantasia di compensazione dell'uomo medio. Quindi, per il team di sviluppo è stato importante che la vicenda del gioco avesse una sua originalità e ampliasse l'universo di Wanted. Oltre alle motivazioni relative alle dinamiche di gioco, è proprio per farci calare il più possibile nei panni dei protagonisti che Grin ha optato per una prospettiva in terza persona. Come è noto ai cineasti, la possibilità di guardare il volto del personaggio, di vedere le sue azioni e reazioni, assicura un'identificazione ancora più forte della ripresa in soggettiva. Inoltre, le gesta

TORNARE INDIETRO? NON SE NE PARLA. LA VERITÀ È CHE HAI PIÙ PAURA DI ESSERE UN TRANQUILLO COLLETTO BIANCO CHE UN SUPER ASSASSINO BRACCATO DA TUTTI

che i membri della confraternita sono in grado di compiere meritano una rappresentazione che renda loro giustizia.

Stiamo parlando di una potentissima società segreta di assassini dotati di superpoteri. Nel film Wesley (James MacAvoy), un impiegato talmente apatico da non riuscire a evitare che la fidanzata lo tradisca con il migliore amico, scopre improvvisamente di farne parte. Fox (Angelina Jolie) lo informa che suo padre, il killer più abile della confraternita, è stato appena ucciso da un traditore che li sta eliminando uno a uno, e che lui deve prendere il suo posto. Wesley ha ereditato le incredibili doti del padre, anche se non l'ha mai conosciuto. Ci vorrà un

po' perché si trasformi in un vero assassino, ma quando accadrà ci sarà da rimpiangere di averlo addestrato così bene.

La vicenda raccontata nel gioco approfondisce il rapporto tra Wesley e suo padre, attraverso una serie di flashback che rivelano dettagli inediti sulla figura di quest'ultimo e sulle azioni che ha compiuto prima di morire.

Sarà possibile giocare nei panni di vari personaggi, alcuni dei quali andranno sbloccati nel corso del gioco, e ognuno avrà un proprio stile di combattimento e delle armi preferite.

Wanted è suddiviso in nove atti, a loro volta strutturati in diversi livelli. Le dimostrazioni a cui abbiamo assistito davano la possibilità di giocare sia con Wesley che con Cross. Quest'ultimo è un assassino più raffinato: usa armi di precisione, anche dotate di silenziatore, e pare che sarà possibile effettuare tiri da lunghissima distanza come nel film. Ma per entrare nel dettaglio del gameplay, nonché delle interazioni tra gioco e film, **Game Pro** ha avuto un incontro faccia a faccia con il creative director Raul Gascon, che ci ha mostrato la versione PS3.

Una delle caratteristiche più interessanti è l'Assassin Time: mano a mano che si gioca, e che si riesce a mettersi al riparo scivolando dietro le varie coperture, si guadagnano Assassin Point, che sbloccano la modalità in questione. L'effetto pratico, per il nostro killer, è che la sua concentrazione viene totalmente focalizzata sull'obiettivo, facendo rallentare il tempo e aumentando esponenzialmente la sua pericolosità. Inutile dire che alcune delle scene più spettacolari sono quelle in cui il personaggio esce allo scoperto per esibirsi nell'ormai famosa curvatura del proiettile. I super assassini riescono a vedere le sagome dei nemici anche attraverso gli oggetti, in modo da tracciare la traiettoria che il proiettile dovrà seguire per colpirli. Naturalmente è possibile anche il combattimento ravvicinato, in particolare con armi da taglio. Proprio come nella scena finale del film, si può anche usare come scudo umano uno dei nemici, oppure scivolare a terra sparando.

Nel gioco è stato recuperato un elemento del fumetto assente nel film e di sicura efficacia, ovvero le tute. Queste introducono meccaniche di gioco diverse: sarà ad esempio possibile far curvare due proiettili contemporaneamente. Per quanto riguarda la curva d'apprendimento, *Wanted* è strutturato in modo da far acclimatare lentamente il giocatore: nel primo livello, ad esempio, non si potrà ancora far curvare i proiettili, mentre un intero livello sarà dedicato principalmente a

> I SUPER ASSASSINI RIESCONO A VEDERE LE SAGOME DEI NEMICI ANCHE ATTTRAVERSO GLI OGGETTI, IN MODO DA TRACCIARE LA TRAIETTORIA CHE IL PROIETTILE DOVRÀ SEGUIRE PER COLPIRLI

DAL FUMETTO AL FILM (E RITORNO)

All'inizio era il fumetto, una miniserie di Mark Millar uscita tra il 2003 e il 2004 che si è fatta notare per il suo rovesciamento dell'epica supereroistica. La premessa è che i supercattivi abbiano segretamente preso il controllo del mondo. Un impiegatuccio frustrato si ritrova erede del migliore assassino della confraternita, suo padre. Scoprirà che quest'ultimo è stato appena ucciso, nonostante lo credesse morto da tempo per cause naturali, e che ne possiede tutte le letali abilità. Inevitabile vedere le assonanze con The Matrix e soprattutto Fight Club, che presentano entrambi uomini ordinari strappati a un'esistenza banale dalla scoperta di una realtà 'altra'. Tuttavia, nel caso del fumetto di *Wanted*, il personaggio è del tutto amorale: la confraternita lo introduce in un mondo in cui potrà appagare i suoi desideri più sfrenati, ma il potere e l'estrema violenza che è in grado di usare vengono adoperati solo per sfuggire a una vita monotona, e non per salvare il mondo. Il film è decisamente edulcorato sotto questo aspetto, ma bisogna riconoscere che pone il protagonista di fronte a scelte morali che conferiscono un diverso tipo di spessore al suo personaggio. Inoltre nella pellicola non sono stati utilizzati alcuni tratti caratteristici del fumetto, come le tute degli assassini. Il gioco invece le recupera, come recupera una parte del linguaggio molto diretto, in particolare nei menu. Allo stesso tempo, nell'universo del gioco, l'aspetto etico delle azioni di Wesley non è fondamentale.

imparare questa tecnica. Pare che non sia prevista la modalità online, perché il team di Grin ha preferito concentrarsi su altri aspetti scegliendo di non dedicare risorse e tempo a questa opzione, mentre per quanto riguarda la versione PS3, non verranno sfruttati i sensori movimento del Sixaxis. Ci sarebbe piaciuto poter usare il pad per far curvare il proiettile, e in effetti Saul Gascon ci ha detto che avevano considerato questa possibilità. Tuttavia, hanno scelto di implementare il più possibile la fruibilità di questa meccanica, visto che la traiettoria del proiettile dev'essere piuttosto precisa e che sarebbe stata difficile da gestire con i sensori di movimento.

Infine, tra i contenuti scaricabili si troveranno artwork del fumetto appaiati alle classiche illustrazioni prodotte appositamente per il gioco. Ma la parte più interessante del colloquio con il direttore creativo, forse, è stata proprio quella che riguardava gli scambi tra il team del gioco e quello del film.

Come detto in apertura, la storia del gioco ha inizio dove il film finisce, riempiendo i vuoti tra il primo episodio e il suo probabile seguito. Una delle scene della pellicola che ha ispirato il gioco è, sempre nel finale, l'irruzione di Wesley nella sede della confraternita. La sequenza si prestava perfettamente all'adattamento videoludico, essendo già strutturata in veri e propri livelli.

Dal fumetto invece è stata presa l'estetica che ricorda la science-fiction (in particolare le tute), nonché i contenuti un po' più violenti e amorali. Nel gioco il protagonista è più simile al personaggio del fumetto: non è un eroe e quindi il valore etico delle sue azioni non è una sua priorità.

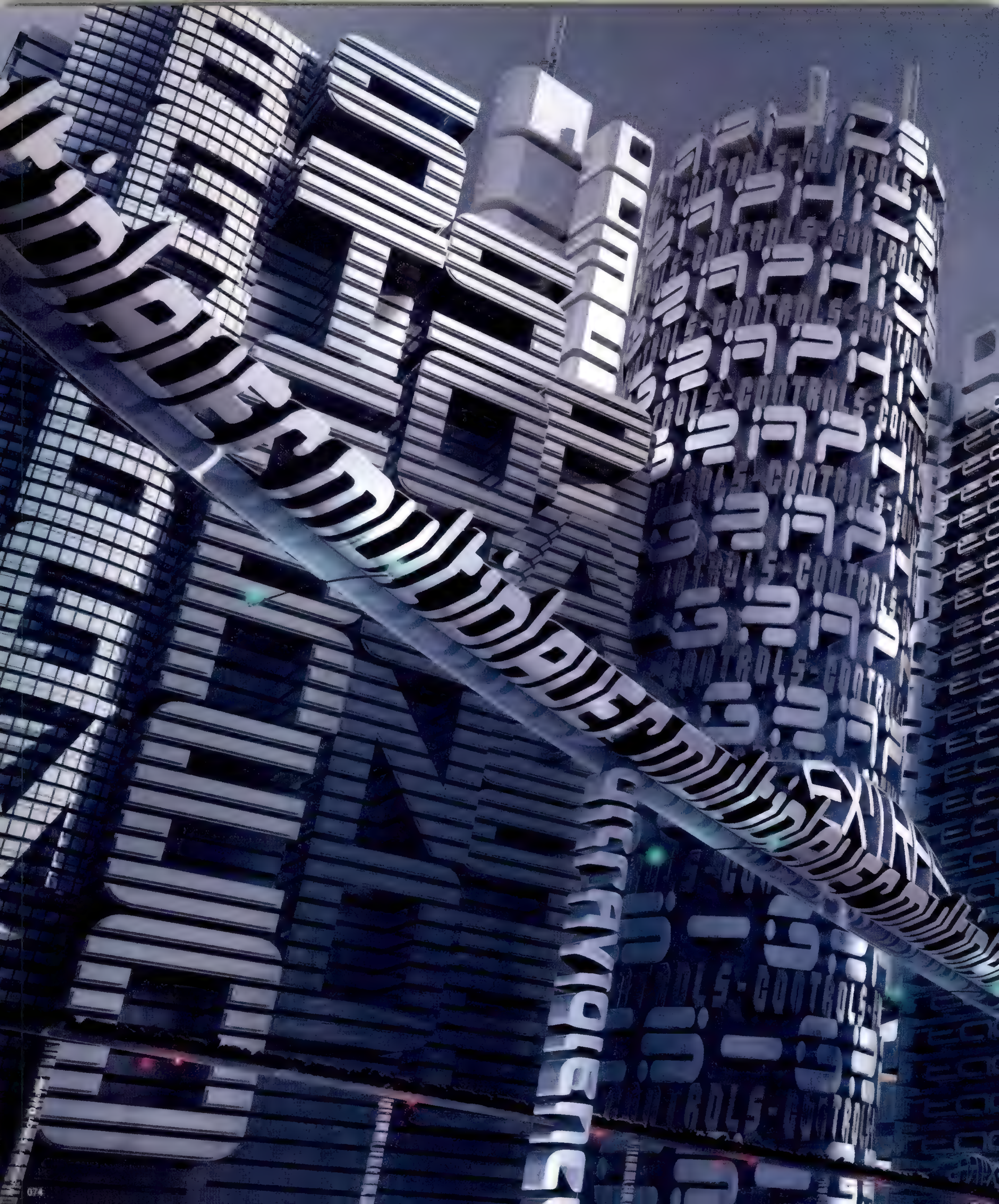
Ma, in effetti, anche il film sembra aver preso qualcosa dal gioco: l'idea della collisione tra i proiettili, oppure il fatto che i tatuaggi di Fox siano in realtà un codice binario, sono alcuni degli spunti emersi dalla costante collaborazione tra i vari team che hanno sviluppato in parallelo i due progetti.

I ragazzi di Grin ci hanno spiegato che, in questo caso, il dialogo tra i vari artisti è stato una fonte d'ispirazione più che una coercizione, a differenza dei limiti posti dal lavoro su franchise come *Ghost Recon*.

È auspicabile che questo tipo di interazione sia più frequente perché il sincretismo tra linguaggi diversi farà di certo parte del futuro dell'entertainment, argomento più volte esplorato anche in questa sede. Purtroppo, le versioni videoludiche di un progetto vengono spesso viste come parenti povere del libro o del film da cui sono tratte, soprattutto sul piano narrativo. Invece, un dialogo paritario tra i vari artisti coinvolti, come quello di cui *Wanted* è il risultato, può arricchire ognuno dei lavori di spunti inaspettati e stimolanti.

Tornando a noi, nell'attesa che le nostre ottime prime impressioni del gioco vengano confermate, non ci resta che migliorare la coordinazione occhio-mano per prepararci a entrare nella confraternita a passo di carica.

Saul Gascon, creative director di Grin, ci ha spiegato tutto sull'interazione tra i team che si sono occupati, rispettivamente, del film e del gioco


CONTROLS-CONTROLS

RETURN TO MAIN MENU

DOVREBBERO SEMPLICEMENTE PRESENTARE L'INTRATTENIMENTO DIGITALE, MA LE INTERFACCE SONO SEMPRE PIÙ DIFFICILI DA IGNORARE. È TEMPO DI DARE UNO SGUARDO AGLI STRUMENTI CHE GESTISCONO I NOSTRI GIOCHI

Che li consideriate o meno, fanno da sempre parte del rituale. Lo stesso rituale in cui si strappa con impazienza l'involucro di cellophane del nuovo gioco, si tirano le tende, si prende una Coca dal frigo e si accendono TV e console, pronti a caricare per la prima volta. Avete lasciato che i loghi e il filmato introduttivo facessero il loro corso, e quando l'attesa raggiunge il massimo, la schermata 'premi Start' finalmente appare.

Se la vostra mente sarà già proiettata verso il

gioco stesso, la schermata iniziale ha comunque molto da dire. Vi permetterà magnanimamente di premere X anziché Start? Sarà il preludio a un'altra schermata di caricamento? Che suono ha prodotto alla pressione del pulsante? Quali font sono stati usati per il testo? E soprattutto, a cosa serve la schermata iniziale? Da questi microscopici dettagli formativi ci si crea la disposizione nei confronti del gioco prima ancora di giocarlo. Il sistema dei menu, le schermate delle opzioni, le informazioni con cui bisogna trattare per poter accedere al gioco sono raramente considerate in profondità, ma risultano inevitabilmente intrinseche all'esperienza.

In un nuovo gioco, i menu sono certamente un agente irritante, percepiti come un ostacolo al piacere. Come risultato vediamo molti tentare di ridurli al massimo, incastrando configurazioni di controlli, livelli di difficoltà, creazione del personaggio e del profilo all'interno del gioco quanto più possibile. Dover guardare in alto per determinare, in *Halo*, l'eventuale inversione dell'asse Y, e il modo in cui i *Final Fantasy* e affini ritardano l'inserimento del nome del personaggio finché non è un PnG a chiederlo, sono riconoscimenti del desiderio del giocatore di iniziare a giocare senza troppe domande preliminari.

HALO E FINAL FANTASY RICONOSCONO CHE IL GIOCATORE DESIDERA INIZIARE A GIOCARE SENZA TROPPE DOMANDE

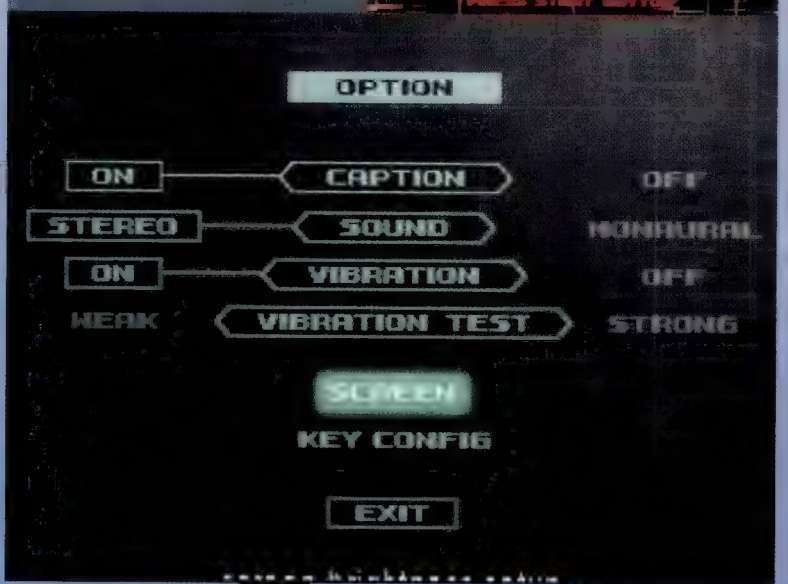
Passeranno probabilmente alcune ore prima che si cominci a pensare apertamente ai menu. Forse dopo una serie di morti scoraggianti o un rallentamento del ritmo che lascia affamati di nuovi input. Prima o poi si diverrà curiosi di scoprire le altre caratteristiche nascoste nel gioco e, solitamente, tale curiosità non sarà vana. Addentrarsi in *Uncharted: Drake's Fortune* rivela un menu di extra contenente video degli sviluppatori e una serie di regali come il beffardo filtro 'next gen', che inonda le schermate di un assurdo light bloom ipersaturo. Che ve ne serviate o meno, fa piacere sapere che esistono. La configurazione dei controlli di *Metal Gear Solid 4* permette invece di ricordare l'ultima visuale di mira utilizzata, un'opzione che facilita considerevolmente le battaglie. Come visto, dunque, i menu possono rivitalizzare l'interesse per un gioco e rafforzare il vostro rapporto con lo stesso, anche se nel caso di *MGS4* sarebbe stato più utile scoprirlo in anticipo. D'altro canto, il triste e breve viaggio

WE LOVE KATAMARI

Non occorre premere Start nella schermata d'apertura di *We Love Katamari*: semplicemente, si guida il Principe verso il fondo dello schermo e la visuale scende sulla Terra, dove risiedono tutte le opzioni del gioco.

METAL GEAR SOLID

Formando un'usanza onorata dai due giochi seguenti, i colori di sfondo della prima schermata cambiano tenendo premuti i pulsanti direzionali. Il test della Vibrazione è forse retaggio di un periodo in cui il rumble era ancora una novità.



tra le poche opzioni di *Ico* rivela l'impossibilità di centrare lo schermo sul proprio monitor CRT, mentre *Second Sight* mette a nudo la bizzarra assenza di controlli invertiti, piccole delusioni che possono parimenti influenzare i vostri sentimenti verso il gioco.

Talvolta bastano i dettagli. *Geometry Wars: Retro Evolved* consente di ripartire dal game over con tre veloci pressioni di A, enfatizzando così la sua etica da 'ancora una partita'. *Stranglehold* sovrappone il menu a una scena tridimensionale congelata in bullet time, che prepara la roboante azione stylish a seguire con rapide carrellate su vignette appropriate a ogni opzione (un uomo con un cellulare in mano per il sonoro, ad esempio). I menu di *SingStar*, lucidi e fascinosamente spogli come i modelli lifestyle che accompagnano ogni schermata, mostrano continuamente una guida all'uso di ciascun pulsante e forniscono l'accesso a un help in linea, tendendo una mano alle bimbe di otto anni e ai loro genitori trentenni affinché inizino a cantare assieme senza difficoltà. *Guitar Hero*, invece, pone l'accento sul lato più *grunge* della musica con le sue tabelle degli high score formate dai nomi incisi sui muri di una toilette e gli effetti sonori a base di ululati e sorde strimpellate in lontananza che evocano un distintivo senso di nostalgia rock.

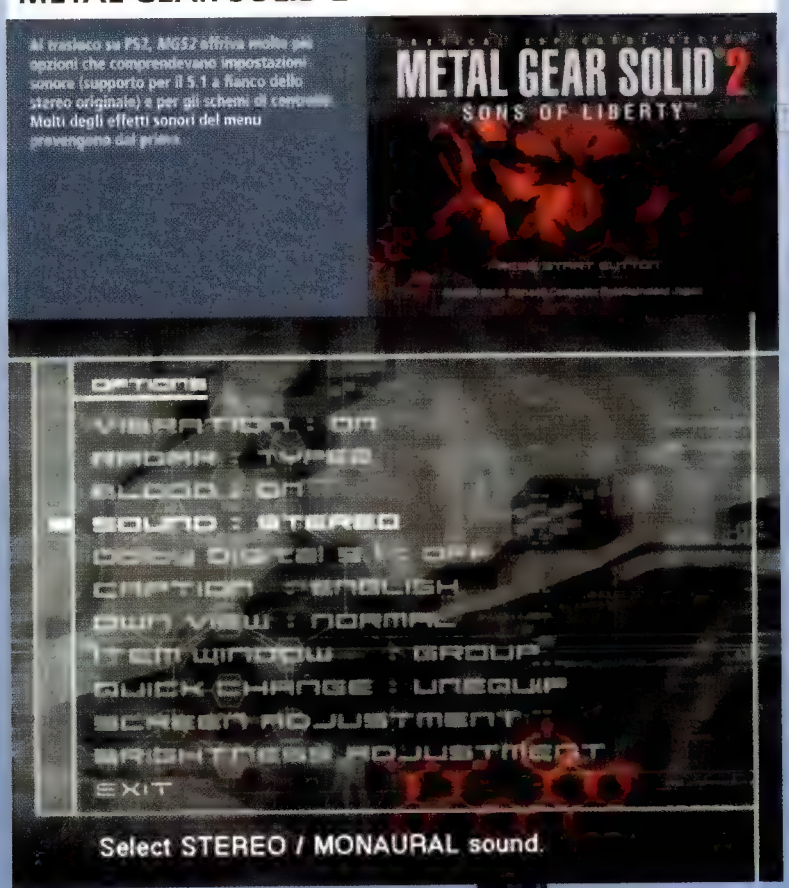
E pure i giochi console intrattengono ancor oggi una relazione turbolenta con menu e schermate delle opzioni. Se i titoli PC hanno sempre offerto esaustive interfacce in omaggio alla maggior propensione ad armeggiare propria dei loro utenti tradizionali, i giochi dell'epoca pre-PS1 offrivano regolarmente niente più del minimo indispensabile. Molti classici NES si limitavano alla scelta di una modalità per uno o due giocatori e alla schermata di pausa. Anche all'innalzarsi della complessità, quando *Super Mario Bros 3* lasciò liberi i giocatori di scegliere il proprio percorso attraverso gli stage, il gioco evitò comunque elegantemente la banalità di un menu di selezione dei livelli facendo camminare Mario per la mappa del Regno dei Funghi. Era un consapevole rifiuto a includere qualunque elemento potesse distrarre dal gioco in sé: se un videogioco su console non deve prescindere dal plug and play, i menu ne sono sicuramente l'anatema.

Ma le cose erano destinate a cambiare. All'arrivo di *Super Mario 64* e della sua selezione dei livelli, della sua gestione dei salvataggi e delle sue opzioni, era ormai chiaro che un'impostazione senza soluzione di continuità sarebbe stata impraticabile. I giochi console stavano diventando più

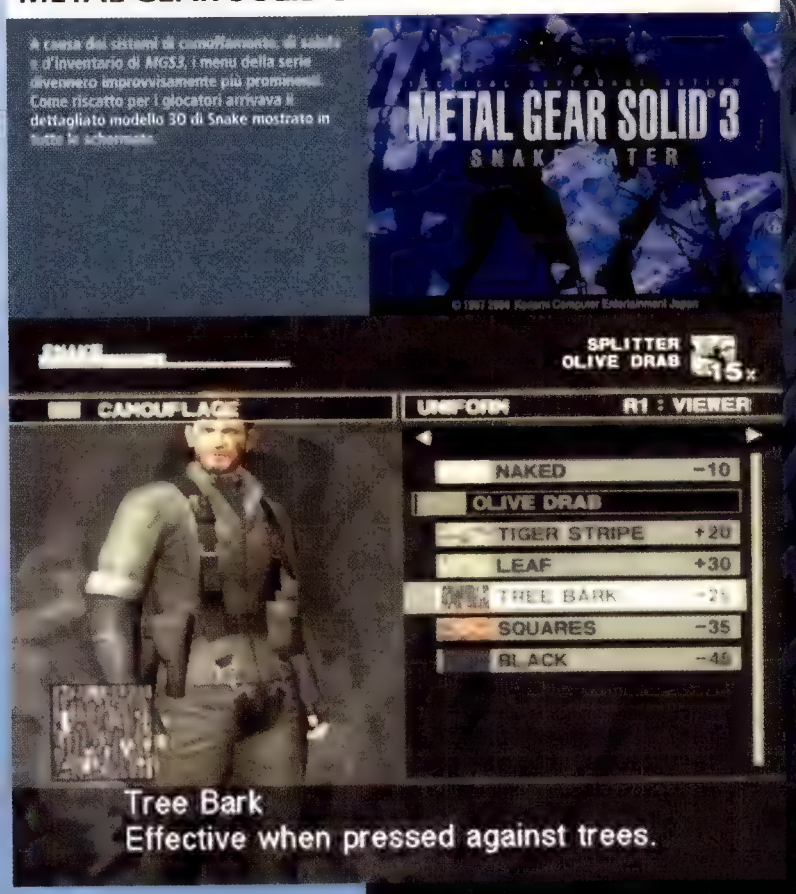
I COMANDAMENTI

È difficile non accorgersi di quando i menu sbagliano approccio. Esiste una quantità di errori che, curiosamente, sembrano ricorrere imperterriti. Il primo e più grande riguarda le animazioni in corrispondenza delle selezioni, un secondo circa di lusso grafico utile unicamente a infastidire. *Burnout 3* riusciva a unire questo a un altro peccato, la domanda 'di conferma' a ogni scelta. Assieme all'inabilità a salvare le preferenze di lingua e visualizzazione, ciò rendeva il caricamento del gioco un'epica scarpinata lungo una serie di domande distribuite su otto diverse schermate prima di arrivare al menu principale, in stupefacente contrasto con le corse stesse. Il menu di *Half-Life 2*, dal canto suo, mostra una scena 3D dal gioco sullo sfondo. La frustrazione dettata dall'attesa del caricamento (seguita quasi immediatamente da un altro, necessario a ripristinare il gioco) spinse i modder a creare una patch che la sostituiva con un'immagine statica. Eppure si tratta di giochi molto amati e famosi, nonostante le sofferenze affrontate dai giocatori per entrare nel vivo.

METAL GEAR SOLID 2

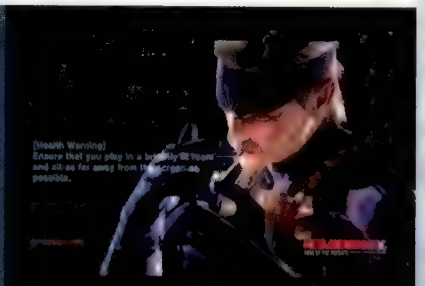


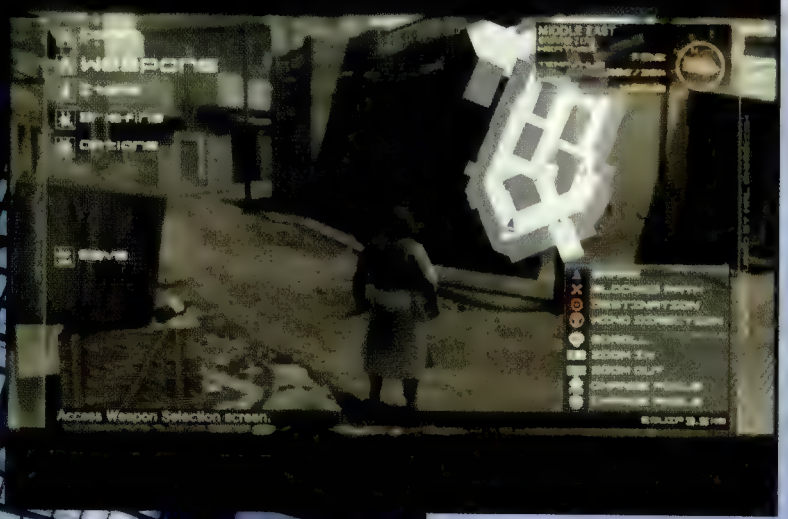
METAL GEAR SOLID 3



METAL GEAR SOLID 4

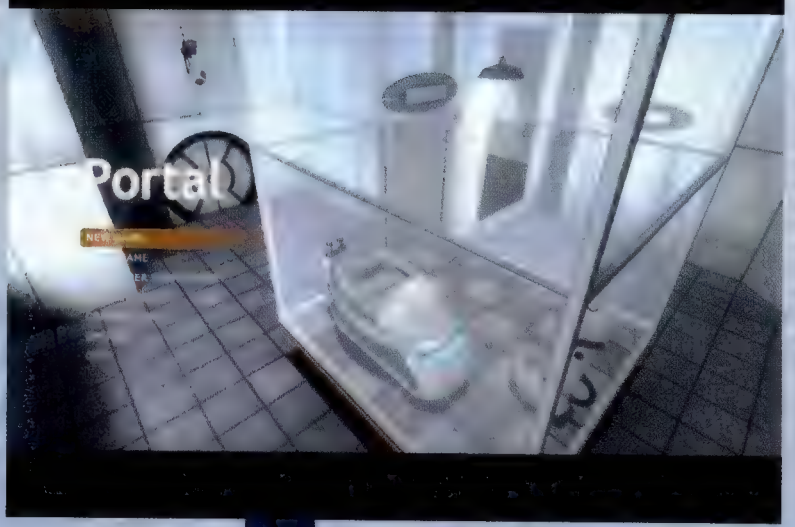
Tra opzioni per alloggiare parti extra nelle armi, un negozio e molte alter funzioni, il menu di *MGS4* risulta imponente. Dovendo premere Start al termine del caricamento di ogni area e installare ogni atto, si viene spesso distratti dalla storia.





THE ORANGE BOX

Pur se progettati e realizzati superlativamente quanto le ambientazioni dei titoli contenuti in *The Orange Box*, è irritante dover attendere che i menu siano caricati prima di poterli navigare e iniziare dunque a giocare.



QUESTIONE DI DASHBOARD

Con l'arrivo di PSP, PS3 e 360, elementi della dashboard della console hanno iniziato a lasciare uno strascico nei giochi stessi, dai sistemi di salvataggio e le schermate d'avviso di PSP e PS3 alle selezioni del profilo e del sistema di memoria dell'Xbox 360. Molti giocatori trovano che la loro improvvisa apparizione distragga dallo stile individuale del gioco: indubbiamente, gli eccessi tipografici barocchi di *Devil May Cry 4* non si conciliano esattamente con l'impostazione minimalista dell'interfaccia PS3. Esse tendono inoltre a inserirsi in modo alquanto incoerente: un gioco potrebbe ad esempio utilizzare una schermata di salvataggio proprietaria, e un altro ammettere l'intromissione della schermata scorrevole dedicata della console Microsoft. Sempre più preminenti sulle odierne piattaforme sono inoltre i messaggi d'avviso e i loghi, necessari in un'era di grande complessità tecnica e maggior attenzione legale. Per quanto d'utilità pratica, sono interminabili preamboli che formano una barriera alla fruizione del gioco.

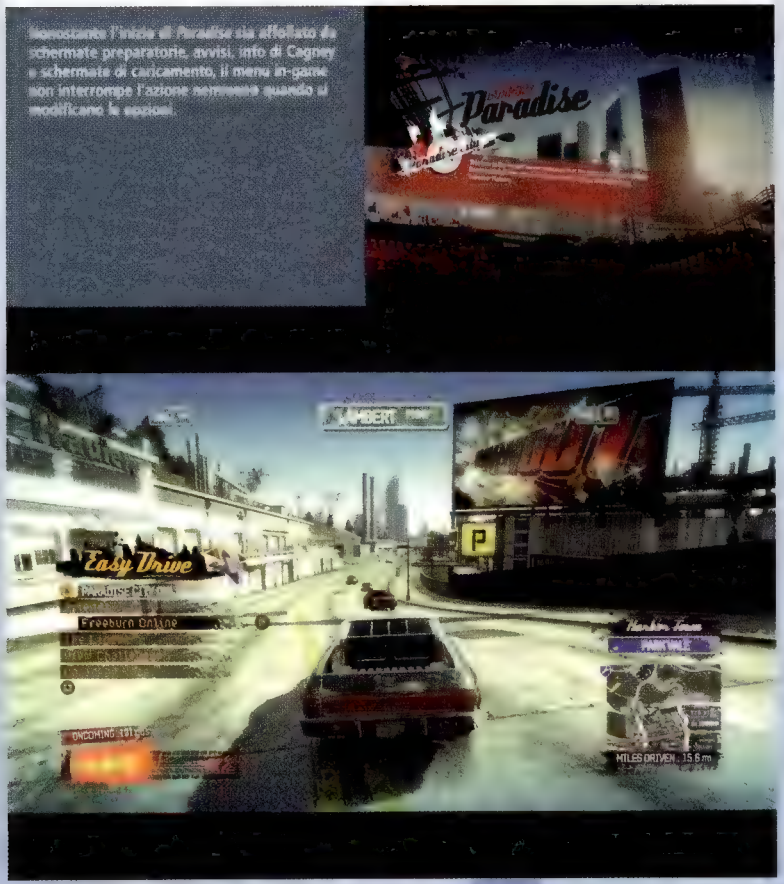
articolati, le loro strutture meno lineari, le loro meccaniche e controlli più ad ampio respiro, e i giocatori iniziavano ad aspettarsi opzioni per disattivare la musica o cambiare la configurazione. Si tratta probabilmente del motivo per cui i menu su console sono così spesso goffamente incorporati nel gioco. La schermata dell'inventario di *Resident Evil* ne rappresenta un perfetto esempio. Disegnata come se fosse un sofisticato pezzo d'equipaggiamento della STARS, è contemporaneamente una parte integrante dell'esperienza come i menu dell'amministrazione della città in *Civilization*, perché è lì che si gestiscono gli averi di Chris e Jill, e un ostacolo alla stessa. Oltre a supportare incoerentemente varie azioni che andrebbero altrimenti controllate in tempo reale, come la ricarica delle armi, la necessità di entrare e uscire continuamente dalla schermata per equipaggiare e usare gli oggetti spezza il flusso del gioco. Nemmeno *Resident Evil 4*, che altrove si disfa di molte delle più fastidiose convenzioni della serie, è riuscito ad abbandonare tale sistema.

Altro esempio è *Metal Gear Solid*. Di fatto, né *MGS* né *MGS2* contengono menu in-game. *MGS* integrava intelligentemente l'inventario utilizzando due menu circolari assegnati ai dorsali inferiori e un sistema di salvataggio via Codec, caratteristiche sopravvissute intatte sino a *MGS4*. *MGS3*, tuttavia, iniziò ad aggiungere varie nuove funzioni per conferire una percezione credibile della sopravvivenza in un ambiente ostile: carico dell'inventario basato sul peso dell'equipaggiamento, trattamento delle ferite e camuffamento. A corto di pulsanti da deputare al controllo di tali meccaniche, si decise di rendere indispensabile l'esplorazione di un menu, e il frequente bisogno di cambiare mimetica implicava doversi fermare all'apice della tensione per cercare una voce in un elenco. In modo simile era contraddittorio che lo stesso elenco includesse le impostazioni del sistema: ci si aspetterebbe che un gioco in cui vada catturata della selvaggina per curarsi e rifocillarsi faccia del suo meglio per nascondere gli ingranaggi sotto la superficie.

Proprio come i videogiochi hanno un rapporto complesso coi menu, lo stesso accade con i giocatori. Per ogni briciolo d'attenzione che sottraggono a ciò che sarebbero progettati per facilitare, possono rivelarsi accattivanti in sé e per sé. L'interfaccia di *Metroid Prime 2* è, da un punto di vista pratico, macchinosa e talvolta difficile da capire, essendo le opzioni rappresentate da sfere al termine di linee che s'irradiano da un nucleo centrale. Ma la rotazione tra le opzioni a colpi di stick

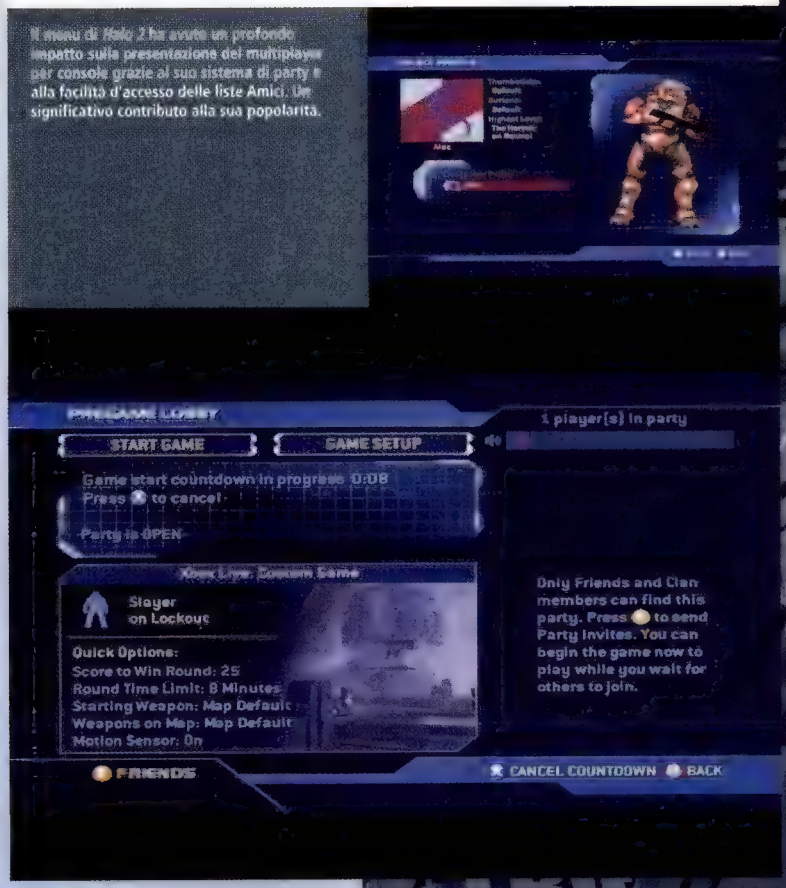
BURNOUT PARADISE

Nonostante l'inizio di *Paradise* sia affollato da schermate preparatorie, avvisi, info di Cagney e schermate di caricamento, il menu in-game non interrompe l'azione nemmeno quando si modificano le opzioni.



HALO 2

Il menu di *Halo 2* ha avuto un profondo impatto sulla presentazione del multiplayer per console grazie al suo sistema di party e alla facilità d'accesso delle liste Amici. Un significativo contributo alla sua popolarità.



analogico gode di una piacevole inerzia, mentre i menu secondari scivolano dolcemente in vista. I menu dei suddetti *Metal Gear Solid* sono notevolmente estesi e visivamente raffinati, tra asettico high-tech e font in stile Helvetica, animati da piccoli movimenti e discreti effetti sonori. Inoltre sono prodighi di dettagli extra, dai modelli delle armi in *MGS4* alla visuale a raggi X nella schermata delle cure mediche di *MGS3*, e di easter egg, come procurare il vomito a Snake girandone modello poligonale su se stesso.

Giocoso e disinvolto è anche *Katamari Damacy*, che ignora completamente la convenzione di presentare le opzioni del menu sotto forma di testo rendendo il Principe libero di girovagare per una serie di pianeti mentre il giocatore premerà X davanti a una casa per salvare e caricare, a un albero per visionare gli oggetti collezionati e a un picchio per regolare l'audio. La transizione nei livelli stessi, peraltro elementi grafici delle superfici dei pianeti, è egualmente fluida. Questa idea, vista anche nello hub Cantina di *Lego Star Wars*, riecheggia quella dell'overworld di *Super Mario Bros 3*, presentando una forma d'interazione più ricca e sottile di una serie di scelte testuali da scorrere.

Imbastire il menu nel mondo in-game è un concetto che il videogioco mette in pratica con sempre maggior sofisticatezza, trattandosi in fondo del cuore di un universo aperto, del punto di raccordo con il gioco. L'uso che *GTA* fa di certe locazioni per gestire il gameplay è ormai ben noto

> SI ACCENDA UN TITOLO EA SPORTS E SI VERRÀ IMMEDIATAMENTE COLPITI DALL'EQUILIBRIO DEI MENU

e ripreso da una varietà d'altri generi: i racing *Burnout Paradise* e *Test Drive Unlimited*, e *Hulk: Ultimate Destruction* e *Spider-Man 2* tra gli action in terza persona. Con *Burnout Paradise*, Criterion ha prestato particolare attenzione al funzionamento meccanico dei menu, forse per fare ammenda dei crimini commessi con l'interfaccia di *Burnout 3* [vedi box 'I comandamenti'], con l'accesso all'online tramite D-pad e un piccolo menu nell'angolo in basso a sinistra che non interrompe il corso dell'azione. Un design che promuove la componente online del gioco e simultaneamente garantisce che il flusso non sia mai interrotto, nemmeno da un caricamento o un salvataggio, che il gioco gestisce automaticamente avendo cura di far ripartire dall'ultima auto usata nell'ultima discarica visitata,

così che il giocatore debba raramente affidarsi al più pesante menu del titolo.

Il recente *Alone in the Dark* di Eden Games, dal canto suo, ha cassato l'inventario à la *Resident Evil* in favore del giubbetto del protagonista, sul cui interno la telecamera indugia per darne l'accesso in tempo reale. Pur inserendosi nell'azione più fluidamente e credibilmente di un menu deputato, esemplifica la difficoltà di trovare soluzioni che colmino il divario interno-esterno del videogioco senza complicare il gameplay. Le gare di *Burnout Paradise* si trovano a diversi raccordi stradali richiedendo vari viaggi, mentre in termini di fruibilità il cappotto di *AITD* semplicemente non si rivela una buona interfaccia per

IL CAPPOTTO DI ALONE IN THE DARK NON SI RIVELA UNA BUONA INTERFACCIA

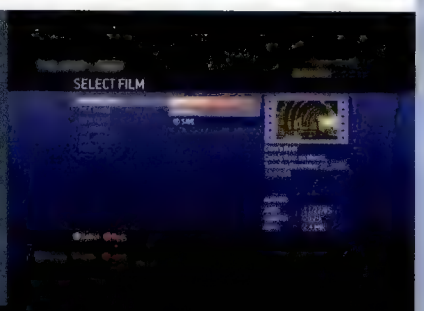
equipaggiare e combinare oggetti e in generale amministrare un inventario videoludico.

Gli approcci verso la trasparenza non sono un'idea nuova, ma risalgono alla già citata continuità di *Super Mario 3*, ancora superiore a molti tentativi odierni. Piuttosto, si tratta di un'arte che ha dovuto essere imparata da zero ed evoluta a partire dallo sviluppo in complessità del medium, e per la quale occorre compiere ancora molta strada. Il punto è che pochi titoli moderni possono privarsi impunemente dei menu e delle info sul gioco: l'elegante soluzione proposta da *Race Driver: Grid* è renderli una componente fisica del mondo. Il testo del menu principale pende sotto forma di oggetti tridimensionali nel garage che funge da base per la modalità carriera; selezionare le opzioni fa slittare la telecamera verso una diversa parte della stanza. Per gli sponsor si sposta sul cofano della macchina, le cui decalcomanie riflettono istantaneamente ogni modifica effettuata; per iniziare un evento si passa a una teca di vetro, dove gli eventi già vinti sono rappresentati da un trofeo. Una volta in pista, i nomi dei piloti fluttuano sui veicoli durante la carrellata sulla griglia di partenza. Nessun tentativo di trattenere o mascherare l'interfaccia: essa possiede piuttosto una migliore relazione col gioco, rendendo la propria apparizione fortemente meno irrealistica.

Una filosofia opposta vede invece il perfezionamento dei menu fino a renderli esperienze sublimi di per se stesse. Si accenda

HALO 3

Mutuando gli elementi migliori e lo stile di base del menu di *Halo 2*, l'interfaccia di *Halo 3* è un prodigio di funzionalità, veloce, chiara ed efficiente nonostante la complessità delle opzioni cui dà l'accesso. E in tutto ciò, l'azione è sempre sotto i riflettori.



RACE DRIVER: GRID

In termini di contenuti, i menu di *Grid* non sono nulla di speciale, ma la loro presentazione come elementi dell'ambiente in cui si gareggia li trasforma in una parte naturale del mondo di gioco.

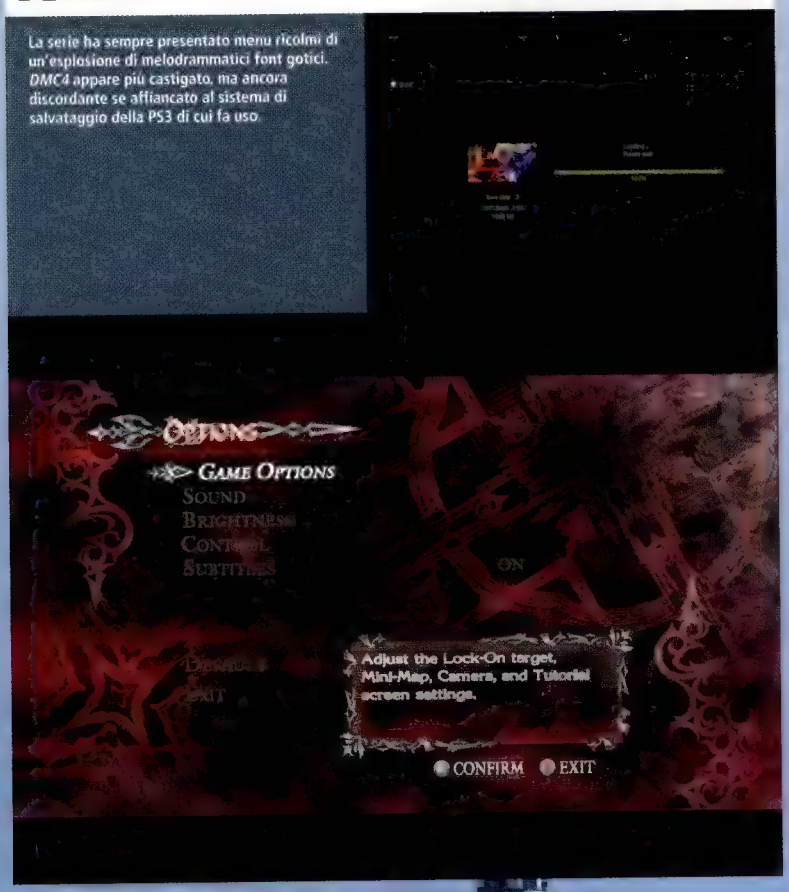
un titolo EA Sports e si verrà immediatamente colpiti da quello speciale equilibrio di praticità ed estetica ispirata tanto caro a EA. Il publisher ha impiegato Schematic, una ditta di design che aveva già lavorato alle interfacce dei computer in Minority Report, per creare il sistema di brand e di menu di *NBA Live 07*.

Ma è la serie di *Halo* a dimostrare realmente cosa i menu dei videogiochi siano in grado di fare. L'originale *Halo* semplificava salvataggi e caricamenti nel comando 'salva ed esci', liberando dall'obbligo di cercare lo slot giusto. Dobbiamo ringraziare *Halo 2* per aver creato il multiplayer in party che permette di riunire un gruppo di giocatori sempre assieme durante un'intera partita online, oltre a introdurre funzioni che ispirarono le capacità essenziali del Live dell'Xbox 360 quali la lista giochi degli amici, gli inviti e la chat vocale. E nonostante fosse complesso e offrisse una profonda personalizzazione, restava semplice e flessibile. *Halo 3* estende ulteriormente il concetto di party, ponendolo alla base dell'accesso a ciascuno dei cinque set di regole anche in solitario. Di conseguenza, la parte online di *Halo 3* si trasforma in una componente intrinseca e inscindibile del gioco, consentendo ai giocatori lontani di partecipare a qualunque partita senza che l'ospite sia costretto a tornare al menu principale per passare al multiplayer. E pur essendo ancor più ricco di possibilità di *Halo 2*, tra mappe personalizzate, condivisione di file e altro ancora, è persino più semplice da utilizzare. *Halo* è in realtà l'unica prova necessaria che l'interfaccia non vada assimilata dal gioco per rivelarsi una valida componente dell'esperienza.

Halo 3 attribuisce il design dell'interfaccia al lavoro di due persone, due componenti del team dediti a un elemento che non riguardava il gioco effettivo. Questo perché i migliori sviluppatori investono sforzi consistenti nella prosaicità della gestione delle loro produzioni: sanno, infatti, che nessuno vuol praticare una corsa a ostacoli prima di giungere al divertimento. E stanno senz'altro imparando come presentare meglio i cumuli di nuove funzionalità e caratteristiche presenti per contratto in molti prodotti dei giorni d'oggi. Ma che esista o meno l'approccio ideale, che si tratti di integrare perfettamente le interfacce nel gioco in modo da non notarle o di plasmarle in sistemi efficienti che operano rigorosamente al di fuori del gioco stesso, è probabilmente irrilevante. Se i menu riusciranno a raggiungere quello speciale equilibrio tra il servire il gioco e procurare piacere nell'utilizzo, allora, che li notiamo o meno, avranno colpito nel segno.

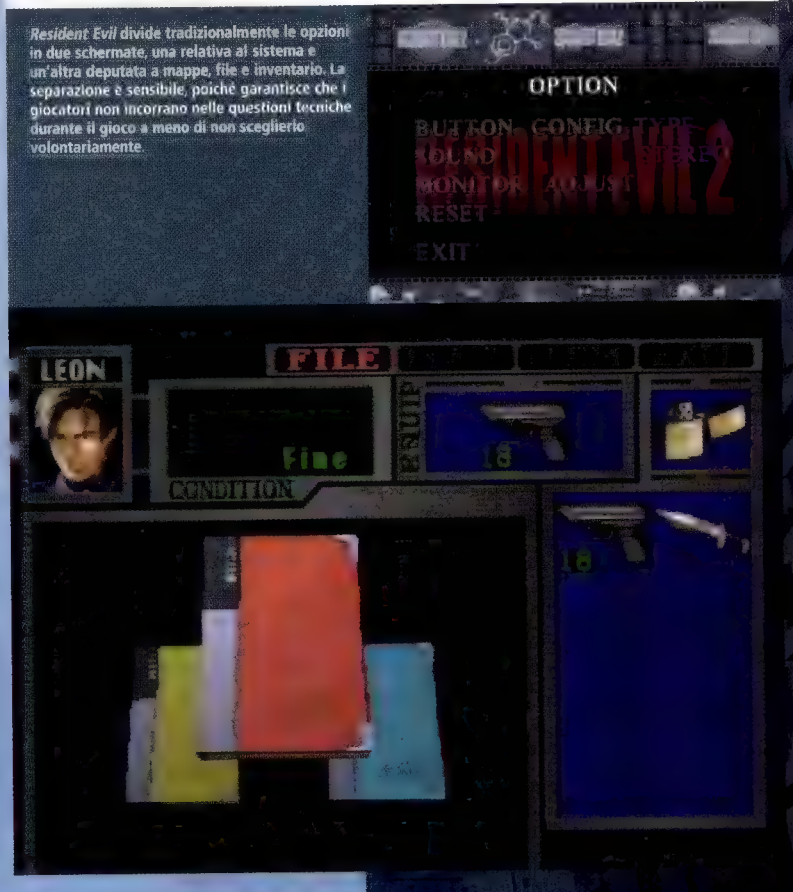
DEVIL MAY CRY 4

La serie ha sempre presentato menu ricolmi di un'esplosione di melodrammatici font gotici. *DMC4* appare più castigato, ma ancora discordante se affiancato al sistema di salvataggio della PS3 di cui fa uso.



RESIDENT EVIL 2

Resident Evil divide tradizionalmente le opzioni in due schermate, una relativa al sistema e un'altra deputata a mappe, file e inventario. La separazione è sensibile, poiché garantisce che i giocatori non incorrano nelle questioni tecniche durante il gioco a meno di non sceglierlo volontariamente.



U.S. Gam

YES WE CAN (PLAY)

Il 4 novembre 2008 Barack Obama è diventato il quarantaquattresimo Presidente degli Stati Uniti d'America, con un impatto fortissimo sia a livello nazionale che internazionale. La campagna presidenziale di Obama, la più evoluta a cui gli Stati Uniti abbiano mai assistito, ha fatto largo uso dei nuovi media come strumento pubblicitario in grado di raggiungere una fascia di elettori giovane e abituata all'uso di Internet e videogiochi. Già nel 2007, ad esempio, il candidato democratico ha vestito i panni di un 'avatar autorizzato' in Second Life, dove ha tenuto un discorso pre-elettorale di fronte a numerosi membri della comunità virtuale. Negli ultimi mesi del 2008 Obama ha poi sfruttato la popolarità di YouTube, dove ha lanciato un messaggio pubblicitario video che invitava i giocatori a lasciare per un attimo il Wii Remote per andare a votare. Il colpo più importante è però stato messo a segno con un accordo pubblicitario che coinvolgeva diciotto popolari giochi tra cui *Madden NFL 09*, *Need for Speed: Carbon*, *NBA Live 08* e *Burnout Paradise*. Qui gli ignari giocatori americani hanno visto apparire grossi messaggi pubblicitari che promuovevano Obama sui cartelloni che fiancheggiano il campo di pallacanestro o i circuiti automobilistici. L'intera operazione, decisa ma non troppo invadente, sembra aver avuto un discreto successo tra i giocatori... il tutto mentre i giovani membri del team di Obama si lanciavano in accese sessioni di *Rock Band* tra una pausa e l'altra della campagna elettorale.

Nel mondo di Second Life può capitare di tutto, perfino che un Obama vestito da Superman parli a una Sarah Palin dal fondoschiena bovino

In molti hanno iniziato a domandarsi quale sarà l'impatto di questo nuovo Presidente sull'industria dei videogiochi, una questione senza dubbio interessante che vale la pena di approfondire. Per farlo bisogna partire da fattori come la personalità e la vita privata di Obama: amante dei nuovi media e della tecnologia, il Presidente ha ammesso che l'unico videogioco a cui abbia mai giocato è stato *Pong* diversi anni fa. Pur non essendo particolarmente al passo coi tempi, è una dichiarazione che va rispettata per quello che rappresenta: il solo fatto di aver provato e apprezzato *Pong* mette Obama un gradino al di sopra dei Presidenti che lo hanno preceduto e ad avversari come Hilary Clinton e John McCain, che non si sono mai accostati a un videogioco se non per attribuirgli la colpa di tutti i mali del mondo contemporaneo. Con due bambine di dieci e sette anni, non è poi da escludere che in casa Obama circolino Wii e DS, anche se la notizia di una o più 'console presidenziali' non è stata ancora ufficialmente confermata. Partendo da questi dati e dal programma presidenziale che Obama ha diffuso già da mesi, proviamo a immaginare come la vita dei videogiocatori americani cambierà nei prossimi quattro anni. Si tratta ovviamente di ipotesi e speculazioni del tutto personali, ma chissà, i risultati potrebbero avvicinarsi alla realtà più di quanto non si creda...

Tecnologia: Il primo fattore da considerare in questa 'proiezione virtuale' del futuro è ovviamente l'approccio di Obama nei confronti della tecnologia e dei nuovi media. Il neopresidente riconosce l'importanza di Internet al punto da promettere di estendere la connessione a banda larga a tutte le zone abitate degli Stati Uniti. Vuole inoltre proteggere Internet dai ripetuti attacchi alla 'net neutrality' da parte di persone e lobby ansiose di favorire i siti più visitati e sponsorizzati a svantaggio di quelli minori, che verrebbero relegati in fondo ai motori di ricerca. Il terzo punto di Obama è infine la tutela delle proprietà intellettuali americane sia in territorio nazionale che all'estero, soprattutto in quei Paesi dove c'è maggior rischio di contraffazione.

Potenziali risultati: L'allargamento della banda larga consentirebbe ai videogiocatori una maggiore partecipazione a titoli con una forte componente multiplayer, fattore che favorirebbe principalmente i giochi destinati a computer e Xbox 360. Con la protezione della net neutrality, inoltre, i giocatori potrebbero accedere a diversi canali di informazione riguardanti i videogiochi, da quelli ufficiali ai più piccoli progetti indipendenti. La pirateria sarebbe drasticamente ridotta, non solo negli Stati Uniti ma anche all'estero, una conseguenza che interesserebbe direttamente anche l'Italia dove è ancora molto diffusa.

Sanità: Il programma di Obama è fortemente incentrato sui bambini, a cui verrà finalmente garantita l'indispensabile assicurazione sanitaria senza la quale non potrebbero entrare nemmeno in ospedale. Si lavorerà molto di più sulla prevenzione, concentrandosi su problemi immediati come quello dell'obesità, che colpisce un bambino americano su sette. Verranno inoltre aumentate le ore di attività fisica nelle scuole, che erano state notevolmente ridotte in seguito ai tagli delle spese operati dal precedente governo.

Potenziali risultati: Videogiochi educativi come *Wii Fit* potrebbero destare un rinnovato interesse, tanto da entrare a far parte dei programmi scolastici di educazione fisica. Le compagnie produttrici di videogiochi si concentrerebbero maggiormente su questo redditizio filone e il Wii diventerebbe a tutti gli effetti la console preferita dai programmi istituzionali, tanto da portare Nintendo a sviluppare nuove periferiche in grado di utilizzare la fisicità del corpo umano.

Tasse: Uno dei punti principali del programma di Obama riguarda ovviamente le tasse, uno dei maggiori terreni di scontro di ogni campagna presidenziale. Il 95 per cento degli americani vedrà una consistente riduzione delle tasse; solo coloro che guadagnano più di 250.000 dollari all'anno dovranno pagare di più. Per tamponare almeno in parte il problema del crollo dell'economia, Obama prevede inoltre di distribuire uno 'stimulus package', ovvero un assegno che ogni famiglia potrà spendere come preferisce in modo da rivitalizzare l'economia nazionale. La situazione, che resta comunque disastrosa per molti settori normalmente redditizi, sembra però non aver (ancora) colpito il campo dei videogiochi, che anzi nel 2008 ha registrato

ocracy

a cura della nostra inviata dagli Stati Uniti **Elisa "Aelys" Di Fiore**

una crescita delle assunzioni del 12 per cento. Pura casualità o naturale conseguenza del fatto che i videogiochi rappresentano un'alternativa più economica ai tradizionali passatempi americani?

Potenziali risultati: Molti giocatori potrebbero decidere di investire parte del loro 'stimulus package' nell'acquisto di una nuova console o del titolo caldo del momento, una mossa che contribuirebbe al buon andamento dell'industria dei videogiochi. In una prospettiva a lungo termine, però, la maggior parte delle compagnie interessate subirebbe un consistente aumento delle tasse, che potrebbe portare alla cancellazione di progetti secondari e al licenziamento di parte del personale. Le compagnie maggiori ne uscirebbero con pochi danni, quelle minori potrebbero invece subire perdite consistenti e perfino dover chiudere i battenti, a meno che le tasse non fossero di nuovo abbassate in seguito a un generale miglioramento dell'economia.

Gabinetto: Non stiamo ovviamente parlando dei servizi igienici della Casa Bianca, ma del consiglio di ministri che circonderà Obama una volta che le nomine saranno ufficiali. Tra le cariche più delicate figurano quelle dei nove giudici che costituiscono la Corte Suprema e che possono liberamente approvare nuove leggi su qualsiasi argomento. Due dei nomi favoriti al momento sono quello di Hilary Clinton, la ex rivale del presidente, e di Jennifer Granholm, governatrice del Michigan. Entrambe le candidate hanno pericolosi precedenti per quanto riguarda i videogiochi: Hilary non ha mai nascosto il suo disprezzo per questa forma di intrattenimento, tanto da definire *Grand Theft Auto* "una silenziosa epidemia di desensibilizzazione dei media". Il governatore Granholm ha invece ripetutamente tentato di approvare una legge che limitasse la distribuzione di videogiochi considerati troppo violenti, senza riuscire finora nel suo intento.

Potenziali risultati: Se una o entrambe le candidate venissero chiamate a far parte della Corte Suprema, potremmo assistere a spiacevoli tentativi di promozione di leggi che censurano determinati videogiochi o restringono la libertà delle compagnie di sviluppo in termini di contenuti e scelte grafiche. D'altra parte, la fede di Obama nella libertà di espressione dei mezzi tecnologici potrebbe arginare questa catastrofe. Sarebbe uno scontro tra titani, a cui i giocatori americani parteciperebbero scrivendo appassionate lettere di protesta a qualsiasi senatore, governatore o portaborse nel raggio di cento chilometri.

Videogiochi: E veniamo infine all'argomento che ci interessa più da vicino. Obama ha più volte condannato il fatto che i videogiochi, al pari di molti programmi televisivi, vengono spesso utilizzati dai genitori come 'babysitter virtuali' per tenere buoni i bambini e ha riconosciuto che il loro abuso contribuisce talvolta a un minore rendimento scolastico da parte degli studenti. La sua critica si ferma però al cattivo uso che frequentemente si fa di questo medium, non ai suoi contenuti. In uno dei suoi più famosi discorsi elettorali, Obama ha annunciato che si batterà per fornire ai genitori criteri di giudizio più chiari grazie a un miglioramento del sistema di classificazione dei videogiochi in base alle fasce d'età. In altre parole, gli sforzi del Presidente si concentreranno sul far rispettare la legge ai minori, ma non metteranno in discussione le libertà degli adulti. Obama è contrario alla censura e riconosce il diritto di qualsiasi maggiorenne di acquistare e utilizzare liberamente videogiochi dalle tematiche mature. A conferma di questo atteggiamento, alcune tra le più consistenti donazioni fatte alla campagna del neoeletto Presidente sono arrivate da importanti personalità del mondo dei videogiochi, come i presidenti di Electronic Arts e Take-Two e perfino da Sam Houser, creatore di *Grand Theft Auto*.

La campagna presidenziale di Obama ha fatto largo uso dei nuovi media come strumento pubblicitario in grado di raggiungere una fascia di elettori giovane e abituata all'uso di Internet e videogiochi

Potenziali risultati: Stiamo parlando probabilmente di cambiamenti che avverranno a lungo, lunghissimo termine, ma... non si potrebbero avere un po' meno personaggi di colore modellati sullo stereotipo dell'omaccione tutto muscoli e niente cervello? Stiamo parlando di una storica tradizione avviata dal Barrett di *Final Fantasy VII* e orgogliosamente continuata da Cole di *Gears of War*. Sappiate, sviluppatori americani, che non tutti gli afroamericani portano casacche smanicate e hanno un vocabolario di tre parole e quattro grugniti. Sappiate che ci sono anche quelli che sanno allacciarsi una cravatta, si sono laureati a Harvard e sono riusciti a diventare il quarantaquattresimo Presidente degli Stati Uniti.

Finalmente in edicola la prima rivista di grafica 3D che svela le tecniche esclusive dei più grandi artisti del rendering

Sprea ITALY

In edicola il N°4

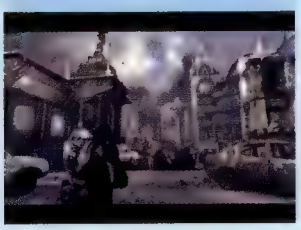
Review

La rubrica che vi svela se un gioco è bello

086 **Gears of War 2** — 360
088 **Left 4 Dead** — 360, PC
090 **Call of Duty: World at War** — 360, PC, PS3, PS2, Wii
091 **Resistance 2** — PS3
092 **Alone in the Dark: Inferno** — PS3
092 **Valkyria Chronicles** — PS3
093 **The Last Remnant** — 360, PS3
094 **Soma Bringer** — DS
094 **Armored Core 4 Answer** — 360, PS3
095 **Wipeout HD** — PS3
095 **Baja: Edge of Control** — 360, PS3
096 **Mega Man 9** — 360, PS3, Wii
096 **Captain Rainbow** — Wii
097 **Need for Speed Undercover** — 360, PC, PS3
097 **Shaun White Snowboarding** — Wii
098 **Flower, Sun and Rain** — DS
098 **ISDA Online: Le Miniere di Moria** — PC
099 **Disgaea 3: Absence of Justice** — PS3
099 **Tales of Vesperia** — 360, PS3
100 **Legendary** — 360, PC, PS3
100 **World of Goo** — PC, Wii
101 **Trackmania DS** — DS
101 **Line Rider 2: Unbound** — DS

I più giocati da Game Pro

Gears of War 2

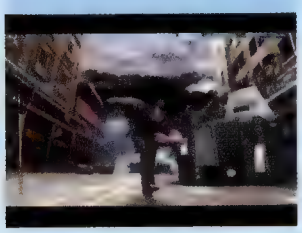


Ancora più grande, ancora più epico e ancora più traboccante di testosterone e Locuste da maciullare: Cliff Bleszinski ha tenuto fede alle promesse
360, MICROSOFT

Soma Bringer

La formula è semplice, ma micidiale: bastonare montagne di nemici, se sorretto da una realizzazione adeguata, non passa mai di moda e rischia di far saltare le fermate del bus
DS, NINTENDO

Disaster: Day of Crisis



Non un gioco perfetto, ma abbastanza gradevole da far dimenticare i suoi difetti. Si procede scorrevolmente attraverso una trama interessante e coinvolgenti fasi giocate
Wii, NINTENDO

Crisi d'identità

In che modo il JRPG può guardare a occidente?

Come in ogni caso, le contaminazioni sono auspicabili unicamente se chi le compie parte da un'idea solida e precisa: dal sapore unico di *Valkyria Chronicles*, già per natura non un GdR puro, traspare non solo la sicurezza del passo degli sviluppatori sulla via intrapresa, ma anche la cognizione di quali mosse compiere per innovare senza tradire

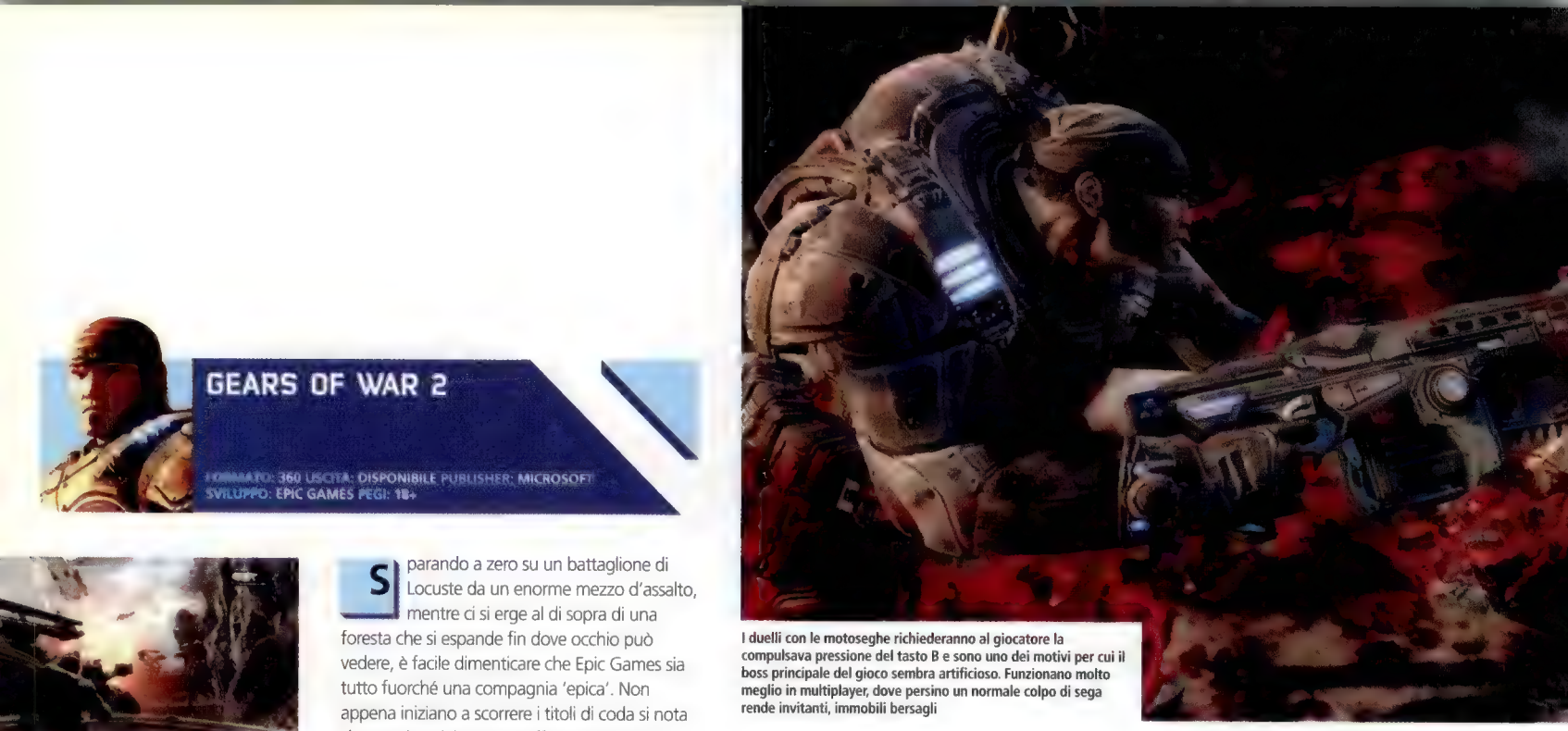
Abbiamo già detto in questa sede di come, se posti di fronte all'alternativa tra l'accanimento terapeutico su una vena ormai esaurita a costo di coprirsi di ridicolo e la dignitosa scelta di un taglio netto, il buon senso suggerirebbe di scegliere la seconda via. In tanti ritengono che il bistrattato e frainteso genere del JRPG, ossia il gioco di ruolo all'orientale, sopravviva anacronisticamente pur avendo ormai fatto il proprio corso, portando a esempio i pochi e striminziti esponenti finora apparsi sulle piattaforme dell'attuale generazione e invocando una misericordiosa eutanasia. Il problema, in realtà, potrebbe essere non tanto derivato dall'effettiva obsolescenza di questo immenso settore del medium videoludico, quanto dall'interpretazione che se ne dà attualmente in luce delle ben note tendenze di mercato.

Cosa implica per un JRPG strizzare l'occhio a quelli che si credono i gusti del pubblico nordamericano o europeo? Esattamente come se uno sviluppatore nostrano tentasse di costruire un gioco per il pubblico asiatico attingendo unicamente dai luoghi comuni, si ottengono prodotti poco più che di maniera, infarciti di scelte di caratterizzazione e gameplay generiche e poco approfondite, non sentite come potrebbero esserlo quelle nate da una elaborazione consapevole di un proprio crogiuolo di idee. Di questa scuola di pensiero sono figli i *Lost Odyssey*, gli *Infinite Undiscovery* e i *The Last Remnant*, che tentano di compiacere chi pensa che gioco di ruolo giapponese sia sinonimo solo di *Final Fantasy* o chi non avendo mai toccato il genere decide di entrarvi per questa porta trovando effettivamente solo approssimazione e cliché improbabili. Sono ancora i titoli più esteticamente fedeli ai principi nipponici del design e che incorporano il buono dei giochi occidentali con cognizione di causa a riscuotere il maggior successo qualitativo, come dimostrato in questo numero dall'entusiasmo per opere confezionate accuratamente e incorporando, solo dove necessario e con intelligenza, le idee migliori del videogioco occidentale: *Tales of Vesperia*, *Valkyria Chronicles*, *Disgaea 3*.

Non si intende dunque disprezzare il valore di una contaminazione ben eseguita, ma solo tentare una spiegazione al sentore di minaccia che incombe sulla scena attuale: il problema è che se un genere prettamente orientale come il JRPG disconosce il proprio distintivo immaginario in favore di ciò che un profano tende a considerarli, allora il risultato non potrà che appiattire creativamente il settore.

Virginia Petrarca

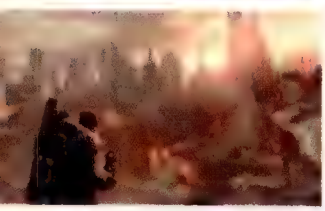
Guida al sistema di valutazione di **Game Pro:**
1 = uno, 2 = due, 3 = tre, 4 = quattro, 5 = cinque, 6 = sei, 7 = sette, 8 = otto, 9 = nove, 10 = dieci



GEARS OF WAR 2

FORMATO: 360 USCITA: DISPONIBILE PUBLISHER: MICROSOFT
SVILUPPO: EPIC GAMES PEGI: 18+

I duelli con le motoseghe richiederanno al giocatore la compulsiva pressione del tasto B e sono uno dei motivi per cui il boss principale del gioco sembra artificioso. Funzionano molto meglio in multiplayer, dove persino un normale colpo di sega rende invitanti, immobili bersagli



La percentuale di completamento degli Obiettivi è conteggiata da un pop-up in linea che quando si parla dei più difficili, ad esempio uccidere un mero centinaio di migliaio di nemici, può essere alquanto scoraggiante. Gli altri Obiettivi, pur essendo piuttosto semplici, incoraggiano a provare tutte le strategie, tutte le armi e ad esplorare la poco ispirata storia alla base del gioco

Sparando a zero su un battaglione di Locuste da un enorme mezzo d'assalto, mentre ci si erge al di sopra di una foresta che si espande fin dove occhio può vedere, è facile dimenticare che Epic Games sia tutto fuorché una compagnia 'epica'. Non appena iniziano a scorrere i titoli di coda si nota che quasi tutti, in questo affiatato gruppo, hanno avuto l'opportunità di firmarsi, magari con delle amorevoli parole rivolte alla loro famiglia. Forse, quando tutto sarà concluso e ogni fetida Locusta ridotta a carne trita, l'ultima cosa per cui ricorderete *Gears of War* sarà il fatto che una compagnia così piccola riesca davvero a pensare e ad agire così in grande.

Anche partendo dagli standard dell'originale, *Gears 2* è un gioco titanico. Lasciando inalterato il sistema di controllo, ha duplicato ovunque i suoi sforzi, inanellando brividi su brividi, fanservice su fanservice, sorprese su aspettative. C'è un corrispettivo pressoché di ogni cosa presente nel primo capitolo: una sezione di guida, una caverna colossale, una tempesta (stavolta di vetro, non di pipistrelli), una fabbrica abbandonata, un palazzo in rovina. Ma questo è solo lo scheletro di un gioco che, man mano che entra nel vivo, diventa sempre più un composto della miglior azione pura, un capolavoro in crescendo.

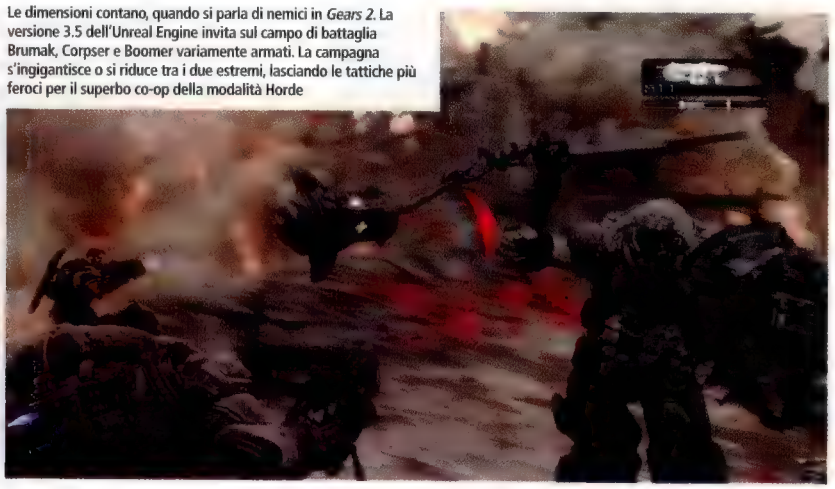
Prendiamo ad esempio il terzo capitolo, menzionato all'inizio dell'articolo. Vi catapulterà dalla difesa aerea al campo di battaglia, dai suoi giganteschi veicoli alla foresta, dentro e fuori un convoglio di PnG, attraverso un assedio, in un'imboscata e subito di nuovo sul campo di battaglia, contro un intero esercito di Locuste e il loro mezzo da sfondamento, il Brumak. L'azione cambia così tanto e così in fretta da far girare la testa. Dimenticate Obiettivi, livelli di difficoltà e co-op: solo per assorbire tutto sarà necessario giocare la campagna due volte.

> *Gears 2* è un gioco titanico. Lasciando inalterato il sistema di controllo, ha duplicato ovunque i suoi sforzi, inanellando brividi su brividi

Di nuovo i controlli sono eccelsi così come il ritmo della ricarica attiva, teso quanto le sottosterzate in una corsa clandestina. Lo stesso non può dirsi della trama e delle sue tematiche falsamente elevate di perdita e castigo, esplorate spedendo Dominic Santiago al di fuori della missione principale alla ricerca di sua moglie, tenuta prigioniera da qualche parte nelle viscere della città delle Locuste. Vedrete navi di schiavi, sarcofagi metallici, orripilanti esperimenti, camere di tortura e, peggio di tutto, la recitazione dei personaggi. Poi, fortunatamente, dopo un boato, un'apparente amnesia da stress post-traumatico e un collettivo sospiro di sollievo dal pubblico, la telecamera ritorna al suo vero amore, Marcus Fenix. E, come accadeva in precedenza, saranno le sue risposte acide e politicamente scorrette a tutte queste sanguinolente seccature a tenere a bada ogni sciovinismo. Ma se così non fosse ci riuscirà comunque il fatto che le Locuste "stanno facendo sprofondare le città con un verme gigante".

È grazie al prodigioso talento di Tim Sweeney e dei suoi sviluppatori che *Gears 2* e il suo motore riescono davvero a far sprofondare dette città e ad andare anche oltre. Peccato che dir dell'altro costituirebbe uno spoiler ben più grande che spiegare come un qualsiasi marine spaziale X muoia orribilmente nella cut scene

Le dimensioni contano, quando si parla di nemici in *Gears 2*. La versione 3.5 dell'Unreal Engine invita sul campo di battaglia Brumak, Corpser e Boomer variamente armati. La campagna s'ingigantisce o si riduce tra i due estremi, lasciando le tattiche più feroci per il superbo co-op della modalità Horde



La migliore delle nuove armi è il mortaio che, dopo un breve periodo di carica, spara una bomba a grappolo che si disperde sul punto d'impatto. Molte di queste armi possono essere trasportate e, per una mira più accurata, montate sulle coperture

La modalità Meat Flag, gioiosamente immorale, elegge un povero malcapitato al rango di bandiera, richiedendo alla squadra avversaria di trascinarlo, utilizzandolo come scudo umano, verso la propria base. La modalità Guardian dona il titolo di 'generale' a uno dei personaggi, senza il quale chi muore non può ricomparire sulla mappa

sotto embargo Y. Nonostante l'acritico debole della serie per le citazioni (le scene di folla sembrano prese di fresco da un cinema), la qualità grafica dei livelli sembra dimenticare termini quali 'soffitto', 'pavimento' o 'limitazioni tecniche'. Epic pare davvero intenzionata a mostrare agli sbandati che ancora predicano di raggi divini la loro reale provenienza, condensando negli scenari del gioco l'intera strada che porta dall'Inferno al Paradiso.

C'è abbastanza da tenere gli occhi occupati mentre vi rigirate i pollici, attività derivata dal livello di difficoltà normale del single player. L'interfaccia per questa modalità recita: 'Vi divertite a giocare occasionalmente con gli sparatutto'. E fareste bene a credere all'avvertimento, sempre che non desideriate cimentarvi in una maratona priva di strategia che termina ancor prima d'iniziare. Così come sarebbe meglio prestar fede alla consistente promozione della modalità co-op, talmente sviluppata che l'IA di Dom negli ultimi livelli è pressoché inutile, rendendo quasi necessario giocare in compagnia. L'atmosfera festosa del co-op non si è persa nel seguito, rendendo il gioco persino migliore delle aspettative. Sfortuna vuole che il penultimo atto consista nei soliti round riempitivo culminanti in un boss totalmente incapace e imbarazzante.

Comunque sia, persino i punti più bassi del gioco metterebbero in ginocchio il suo predecessore. Col multiplayer, grazie anche all'atteso matchmaking, il quadro appare completo. La filosofia vincente di *Unreal Tournament III* presumeva poco e concedeva molto, specie ai neofiti; coi suoi discreti bot, tutorial e Obiettivi agibili offline, *Gears* è riuscito a scavarsi una sua lucrativa ma nobile nicchia. Si tratta di un gioco che vuole essere giocato e goduto da tutti, le cui mappe e modalità trovano un nuovo equilibrio tra cameratismo, istantanee gratificazioni e imprevedibili rimonte che riescono a trasmettere a chiunque la sensazione di poter diventare campione, indipendentemente da quando si inizi a giocare. Non molto hardcore, si potrebbe dire, ma in ogni caso un'alternativa altrettanto gratificante di un qualunque *Team Fortress 2*.

Epic riesce dunque a trasmettere, con il suo miglior gioco a oggi, di non aver mai dato i giocatori per scontati. Pensare e agire in grande è però solo metà dell'equazione. *Gears 2* beneficia parimenti del suo multiplayer, delle sue abili sequenze principali e del riconoscimento di non essere il gioco più profondo e intelligente di sempre; anzi, in un tempo in cui tanto si parla di sovvertire il mondo dell'intrattenimento (anche solo per amor di apparenza), questo lavoro dimostra che, dopotutto, è proprio l'intrattenimento in sé ciò che conta. **[9]**

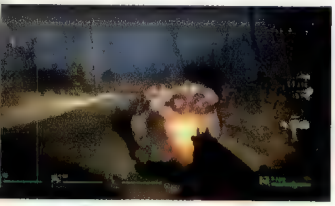
Quando cosciente della propria irriverenza, il gioco dà il meglio di sé. Quando si crede Quarto Potere, inciampa capitombolando clamorosamente. Apparentemente, Cliff Bleszinski pensava che Clive Owen sarebbe stato un ottimo Marcus Fenix. Una lavatrice avrebbe fatto di meglio

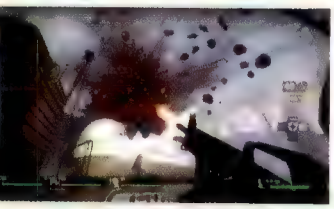
In cinque si vive meglio

Lo strillo del 'co-op a cinque' sulla scatola si riferisce alla modalità Horde, che aggrava il debito del franchise Epic nei confronti di *Resident Evil 4* attingendo alla sua (tuttora imbattuta) modalità Mercenari: scegliete un personaggio, un'arma e una mappa e scendete in campo per tentare di respingere 50 ondate di Locuste sempre più inferocite. *Gears 2* vanta un cast di avversari molto più variegato, che include arboricoli in sella ai loro destrieri, energumeni con enormi scudi, sciamani che evocano insetti esplosivi e Reaver potenziati capaci di causare molti più problemi a terra che in volo. *Gears* possiede ancora uno dei migliori co-op online, impreziosito ulteriormente dalla possibilità di strisciare verso i vostri compagni di squadra quando feriti. Una grande aggiunta che farà comodo anche ai vostri nemici.

LEFT 4 DEAD

FORMATO: 360, PC USCITA: DISPONIBILE
PUBLISHER: VALVE SVILUPPO: INTERNO PEGI: 16+

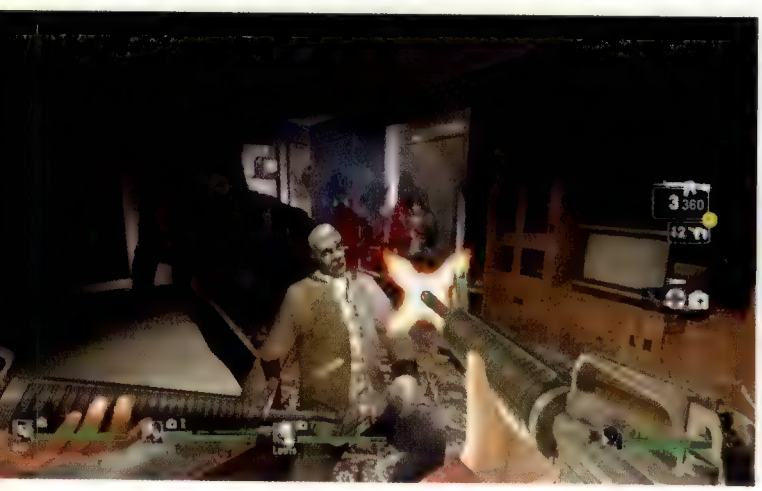




L'audio del gioco tradisce i nemici appostati, pertanto sarete sempre in ascolto cercando di raccogliere indizi dai rumori ambientali. Il singhiozzare di una Witch è particolarmente sinistro e si unisce a dei colpi di sintetizzatore alla Argento man mano che ci si avvicina

Eccoli che tornano, urlando contro di noi lungo i corridoi, introducendosi dalle finestre, scavalcando le barricate: un convulso, lamentoso muro di morte rappresentato da migliaia di zombie. Decidiamo che la discrezione è la migliore alleata del coraggio e barcolliamo all'indietro in un ascensore che scende con un gemito, esplodendo i nostri ultimi colpi contro gli zombie più vicini mentre le porte scorrevoli si chiudono. La sopravvivenza, per quell'istante, sembra assicurata. Poi ci accorgiamo che una piastrella sul soffitto è stata spostata. Attimi di tensione trascorrono mentre l'ascensore ci trascina verso l'alto e tutti osserviamo col fiato sospeso quel foro nell'oscurità, aspettandoci che ne fuoriesca qualsiasi cosa. Anche (e specialmente) quando non accade nulla, *Left 4 Dead* è un'esperienza intensa, che trapianta nel multiplayer il panico e lo stress di uno shooter survival horror.

In genere, la spensieratezza del co-op frantuma puntualmente qualunque atmosfera gli sviluppatori avessero in mente, ma in qualche modo Valve irretisce i giocatori nell'orrore della sua ambientazione. La mischia è logorante; rari sono i giochi in cui, in preda al panico, ci si ritrovi a urlare nel microfono frasi sconnesse. Valve ha ottenuto il successo tramite il suo solito genio di cantastorie, partendo da qualcosa di non scriptato e dinamico e disseminandolo con la giusta quantità di gusto narrativo, ritmo e



La classe infetti è selezionata di default nella modalità Versus. Il movimento del Tank è incoerente rispetto a quello del suo cugino controllato dall'IA, permettendo ai sopravvissuti di evitarlo salendo su un autobus

spettacolo per far sentire parte di una serie di sequenze attentamente preorchestrate. Il regista, ovvero l'IA che determina flusso e posizione degli zombie, rende ogni partita un exploit di terrore imprevedibile ma convincentemente drammatico. Le pause tra gli sciami sembrano calcolate a perfezione per tendere al massimo i nervi, mentre gli sciami tra le pause durano abbastanza da ridurre risorse e salute quasi a zero.

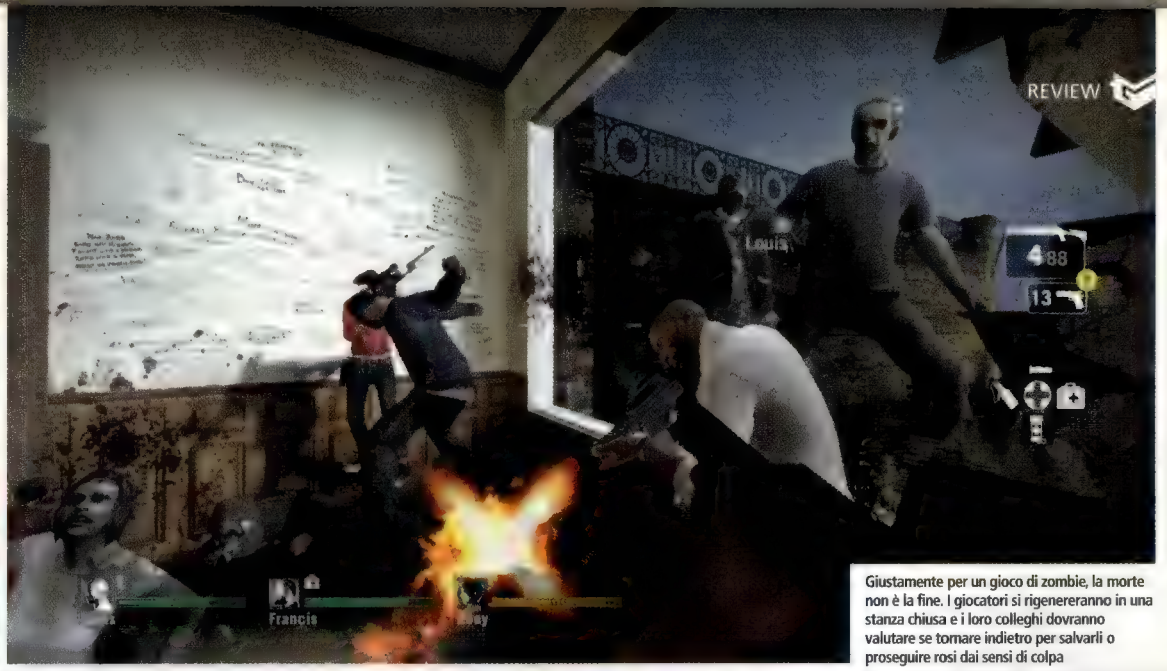
> Valve è partita da qualcosa di non scriptato e dinamico e l'ha seminato con la giusta quantità di gusto narrativo, ritmo e spettacolo

Al momento dell'uscita sono solo quattro gli scenari da giocare, e anche se le loro ambientazioni diversificano le arene, ognuno segue un ritmo simile. A difficoltà normale, se si riesce a sopravvivere, uno scenario dura poco più di un'ora, spezzato in cinque segmenti che vedono i sopravvissuti farsi strada combattendo attraverso i rifugi prima che la battaglia culmini in uno scontro decisivo e, alla fine, nella salvezza. È difficile ignorare che l'offerta sia esile, anche considerando il grado di rigiocabilità a cui si presta. Tuttavia, quel che c'è è stato confezionato meravigliosamente. Il movimento è compatto e reattivo, la sensazione data dalle armi da fuoco adeguatamente shockante e cruenta e l'esito di ogni colpo ripaga più che a dovere il debito verso lo splatter 'da macelleria'. Gli ambienti sono stati chiaramente meditati con attenzione: ciascuno di essi è un inquietante omaggio ai classici horror del passato, dall'incubo urbano che precede la risalita del Mercy Hospital alla fredda desolazione rurale del capitolo Blood Harvest. Visivamente, il motore Source svolge un compito incisivo ed economico, ma è surclassato dall'ispirato sound design. Lo scricchiolare delle gru, lo stillicidio dell'acqua dalle tubature, il sospiro del vento o il frusciare dei campi di grano: Valve è riuscita a impregnare tutto questo di un potente senso di ansiosa premonizione.

Per la maggior parte del tempo, il level design di Valve riesce a convincere che il percorso quasi lineare intrapreso sia una scelta naturale tra molti possibili sentieri, ma di tanto in tanto l'illusione di un ambiente molto più grande si rivela disorientante. Ciò può facilmente portare alla morte, dal momento che ogni indugio attira ulteriori ondate di zombie e che le munizioni e gli oggetti di cura sono distribuiti in maniera sporadica obbligando alla velocità. Fortunatamente, Valve ha assegnato ai sopravvissuti una buona quantità di dialoghi automatici, che allertano voi e i vostri compagni di squadra della presenza di munizioni, segnalano la strada giusta da intraprendere o semplicemente aggiungono carattere.

Ovviamente, la preoccupazione è che il gioco possa non funzionare con partner in co-op non collaborativi, perché i giocatori sono

A volte supererete assalti terrificanti quando tutto sembrava perduto. Altre morirete proprio quando la salvezza pareva imminente. La tensione drammatica ne trae giovamento in entrambi i casi



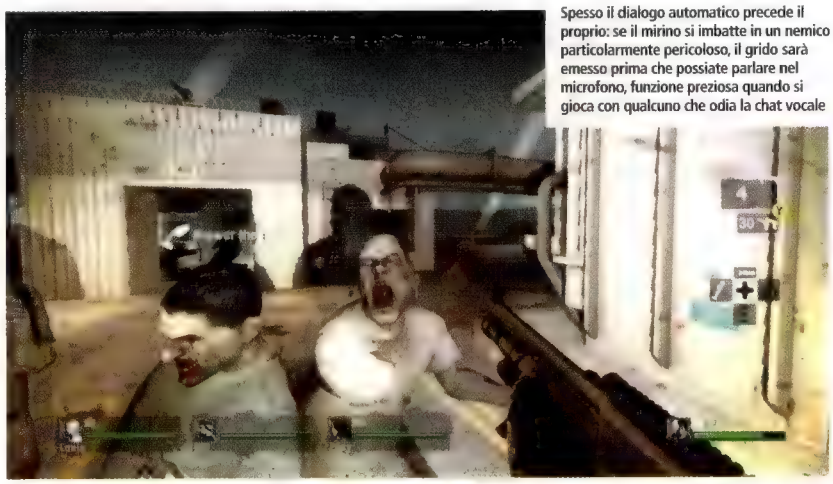
Giustamente per un gioco di zombie, la morte non è la fine. I giocatori si rigenereranno in una stanza chiusa e i loro colleghi dovranno valutare se tornare indietro per salvarli o proseguire rosi dai sensi di colpa

Luci e ombre sono usate con grande efficacia, non in ultimo perché la propria pistola è munita di una torcia che fende il buio con il suo freddo raggio luminoso, impaziente di posarsi su una qualche orribile visione. Ma non puntatelo su una Witch

davvero efficaci solo quando lavorano in gruppo coprendo ogni angolo. Anche se gli zombie comuni costituiscono una minaccia trascurabile, è facile essere sopraffatti dal loro numero e bloccati sul posto, diventando facile preda dei nemici più letali [vedi box]. Molti di essi possono mettervi fuori uso quasi all'istante, rendendo necessario che gli altri sparino per liberarvi e vi trascinino in piedi. Inevitabilmente, dovrete ricambiare il favore se vorrete tenere a portata di mano le loro pistole. Questo è il bastone, ma Valve compensa con un abbondante raccolto di carote sotto forma di riconoscimenti post-match in co-op e Obiettivi che dovrebbero trattenere anche il più egocentrico al fianco dei suoi compagni.

La coordinazione è ancora più importante nella modalità Versus, che vede una squadra assumere il ruolo degli zombie. La padronanza dell'orda di non morti, lungi dall'impiegare le stesse capacità richieste per il successo della fuga dei sopravvissuti, è una questione di posizionamento: le vite individuali, piuttosto che protette gelosamente, sono gettate via in fretta come diversivi per cogliere di sorpresa la squadra nemica con il proprio vero piano. I giocatori infetti controllano solo zombie speciali che, calati nel gioco come osservatori spettrali, devono volare fino a una locazione non vista per potersi generare sul campo. Le abilità degli infetti non sono intuitive come quelle del team umano: rispetto all'immediata reattività dei sopravvissuti, il controllo è più eccentrico e, se la curva d'apprendimento estesa è cosa gradita, stona che le proprie capacità non corrispondano sempre a quelle degli infetti controllati dall'IA.

Se la modalità Versus sembra fiacca per certi versi, lo è solo paragonandola all'incredibile tensione del resto del gioco. Anche in una stagione ricolma di delizie multiplayer, e nonostante la leggerezza del contenuto, *Left 4 Dead* emerge tra il meglio che l'online ha da offrire. Di certo pochi giochi ci hanno lasciato tanto carichi e, anche se questa sensazione si allevierà con l'abitudine, il plauso va a Valve per aver creato un titolo online che coinvolge a tal punto i giocatori nel suo orrore. Speriamo di giocare a *Left 4 Dead* ancora a lungo... sempre che i nostri nervi reggano. **[9]**



Spesso il dialogo automatico precede il proprio: se il mirino si imbatte in un nemico particolarmente pericoloso, il grido sarà emesso prima che possiate parlare nel microfono, funzione preziosa quando si gioca con qualcuno che odia la chat vocale

Stanno venendo a prenderti, Barbara

Alcune classi speciali di zombie si uniscono alle torme d'infetti. Gli Hunter fanno lunghi balzi per inchiodare i giocatori al suolo, mentre gli Smoker li trascinano nell'oscurità, strangolando ignari sopravvissuti con lunghe lingue carnose. Se intrappolati, dovrete sperare che i vostri amici siano nei paraggi per far fuori il non morto che vi ha attaccato. Il rigonfio Boomer vomiterà sui giocatori, coprendoli di una sostanza viscosa e accecante che attrarrà all'istante orde di zombie. I Tank, invece, sono montagne di cartilagine che sanno provocare e sopportare ingenti danni. Le peggiori di gran lunga sono tuttavia le Witch, che siedono rannicchiate in stanze buie, piangendo. Devono soffrir molto la loro condizione di non morte: è consigliabile non farle agitare ulteriormente.

Il temibile lanciafiamme potrebbe essere una delle migliori manifestazioni di detta arma a oggi. Le altre armi, a riprova della mancanza di realismo, sembrano più dei fucili ad aria compressa

I livelli sono introdotti da filmati che mostrano drammaticamente un excursus del campo di battaglia, miscelando però le informazioni storiche a un tono da notiziario del mattino

CALL OF DUTY: WORLD AT WAR

FORMATO: 360, PC, PS3 USCITA: DISPONIBILE
PUBLISHER: ACTIVISION SVILUPPO: TREYARCH PEGI: 18+

È triste constatare che *World at War* ha dovuto necessariamente incorporare il punto fisso di ogni sparatutto sulla Seconda Guerra Mondiale, lo sbarco tipo Normandia. Aeroplano abbattuto che sfreccia nel cielo tra le grida del pilota, mezzo da sbarco che vi esplode vicino nell'acqua, un bel bagno nell'oceano: c'è tutto

Dannazione!

La voce narrante del gioco, appartenente al Kiefer Sutherland di 24, è di buon livello anche se potrebbe sembrare inadatta ai campi di battaglia del 1945. Gary Oldman dà invece la voce al Sergente Reznov, che vi accompagnerà nella campagna della Russia con una particolare concitazione nell'assaltare i tedeschi. Durante molte missioni, in particolare l'attacco di un carro armato, le sue costanti grida di "Uccideteli tutti" e "Loro hanno versato il nostro sangue sul suolo della madrepatria, ora noi dobbiamo fare lo stesso con loro!" diventano dopo poco fastidiose. Anche giapponesi e tedeschi vi assaliranno al grido di "Banzai" e "Kommen ist hier!". Questa incapacità di umanizzare i nemici li rende dei semplici bersagli e fa a pugni con l'ambizione di esaminare le atrocità della vendetta.

Per chi temesse che la Seconda Guerra Mondiale sia un'ambientazione abusata per un FPS, *World at War* tenta di introdurre un sottile cambiamento nella formula precostituita. Laddove si è soliti essere catapultati nelle classiche trincee dello sbarco in Normandia o nella disperata difesa di Stalingrado, *World at War* vede i nemici fuggire di volata e voi e i vostri alleati inseguirli vittoriosi. I due scenari qui presenti sono nuovi: lo spietato assalto russo a Berlino e la sanguinosa marcia americana su Okinawa. Ma se la via verso il trionfo delle vostre forze non è lunga, il pericolo è ancora ben presente, tra giapponesi che si spingono in attacchi suicidi contro fortificazioni rase al suolo e soldati tedeschi appostati nelle macerie dei palazzi.

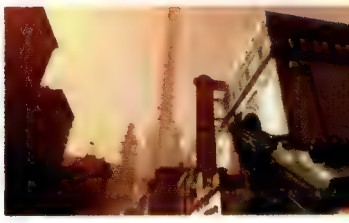
Questo setting insolito ha permesso a Treyarch di mostrare con *World at War* gli orrori commessi da chi è guidato solo dalla vendetta. Un ufficiale giapponese spegne una sigaretta sul volto dello sfortunato Soldato Pyle prima di tagliargli la gola, proprio all'inizio del gioco; più avanti, un tedesco falcerà a colpi di mitra i soldati russi feriti a Stalingrado. Tutti cattivi stereotipati da telefilm del sabato mattina e nulla più, ovviamente: niente di meglio per alimentare esilaranti corse attraverso il campo nemico, a lanciafiamme spianato e distribuendo proiettili sui nemici in fuga. Ci si sentirebbe quasi colpevoli, non fosse per il palese compiacimento di Treyarch nel ricompensare ogni uccisione con dilettevoli parabole di viscere e materia cerebrale e nel ritrarre opere di epica distruzione con splendide vedute di fiamme e fumo nero. Sfortunatamente, proprio questo tipo d'intrattenimento mortifica i traguardi più impegnati degli autori.

Quando la calma torna dopo la tempesta, iniziano a intravedersi i difetti tecnici. Vi capiterà di frequente di vedere due nemici immobili uno accanto all'altro e di sentirvi frustrati dal fatto che le azioni dei vostri compagni riveleranno senza fallo le posizioni avversarie. Gli invisibili trigger degli eventi che fanno progredire lo script del livello sono inoltre piuttosto evidenti: interi squadroni di soldati ostili si dilegueranno dal campo di battaglia solo perché avrete oltrepassato la linea che governa il loro potere decisionale.

Di fatto, tutti i conseguimenti di *World at War* possono essere attribuiti al lavoro di Infinity Ward su *COD4*: l'impeccabile engine grafico, il sangue e la tempesta, le veloci e raffinate sparatorie, il suo piglio narrativo, il multiplayer. Molti livelli si rifanno a *COD4*, alla sua missione da cecchino, alla morte del mentore. Ma nulla qui tocca le vette di quel gioco, così come Treyarch tralascia di notare tutti i più sottili risultati raggiunti da Infinity Ward per quel che concerne la creazione di obiettivi naturalistici. Qui si torna a distruggere tre carri armati, a piazzare quattro esplosivi, a occuparsi di tre postazioni antiaeree. D'altra parte, richiamare strani attacchi missilistici mirati non è un buon modo di conciliare l'ambientazione con le aspettative stabilite da *COD4*. Treyarch sembra incapace di raggiungere quello squisito equilibrio tra il pirotecnico spettacolo della guerra e l'accuratezza storica. Questa è semplicemente la Seconda Guerra Mondiale amfetaminizzata, non l'esperienza bellica più sobria e malinconica del *COD2* di Infinity Ward.

È difficile non divertirsi, tuttavia, specialmente nel co-op a quattro. *World at War*, oltre ai controlli e alla dinamica delle armi meglio tarati, riesce a colpire per alcuni suoi momenti, come la battaglia tra le strade di Berlino o le stordite truppe giapponesi che arrancano in una landa devastata. Treyarch ha preso da *COD4* quel che bastava per rendere *World at War* un successo, ma resta saldamente sotto la sua ombra. **[6]**

Come già in passato, l'Auger è la miglior arma di *Resistance*, sia nelle vostre mani che in quelle dei vostri avversari. Dopo una breve pausa una volta usciti dalla canna, i suoi proiettili colpiscono attraverso lo scenario mandando le tattiche di copertura a gambe all'aria



Il problema di questi cieli, oltre ad aver scritto sopra a caratteri cubitali 'effetto speciale', è che sono solo degli sfondi. Toglieteli e vi ritroverete sovente con livelli che semplicemente alternano corridoi e cubicoli

RESISTANCE 2

FORMATO: PS3 USCITA: 28 NOVEMBRE (DISPONIBILE)
PUBLISHER: SCEE SVILUPPO: INSOMNIAC PEGI: 16+

Resistance 2 è in tutto e per tutto il prodotto della stessa mentalità di *Resistance: Fall of Man*: va bene lavorare sulla quantità, se questa è più grande che in qualunque concorrente. Ciò significa più giocatori nel multiplayer (da 40 a 60), più armi nell'arsenale, più boss, più nemici su schermo contemporaneamente, più opzioni nel menu. Di più, di più e più ancora. Qualcuno avrà pensato al perché, al di là delle ovvie richieste di marketing? Sì, ma probabilmente in retrospettiva, cercando uno scopo e una sistemazione a tanta copia di materiale.

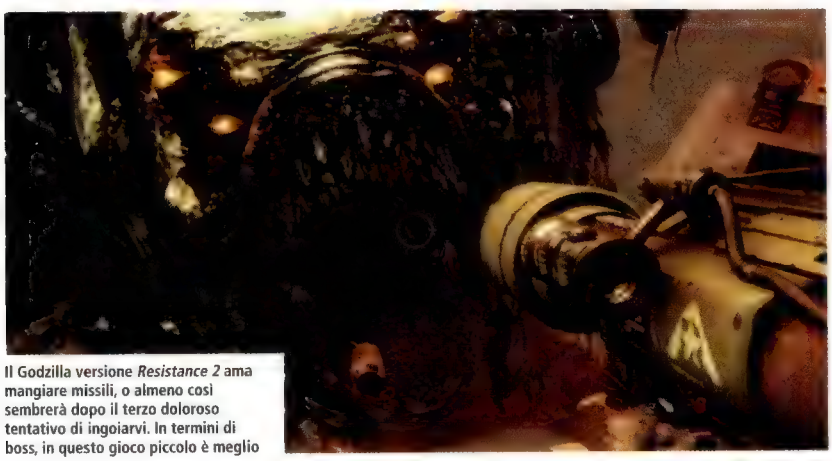
Nella maggior parte dei casi, i tentativi di giustificarlo sembrano più una limitazione dei danni. Le partite in Skirmish multiplayer dividono i team in squadre più piccole, ognuna con micro-obiettivi all'interno della battaglia, promuovendo un senso di appartenenza e del ruolo e un vitale pizzico di chiarezza espositiva. Una modalità co-op rivista rinuncia a ripercorrere la campagna single player in favore di un massacro collettivo per otto giocatori; le sue mappe distribuiscono senza sosta nemici e checkpoint, regalando punti esperienza per ogni istruzione portata a termine e per ogni colpo andato a segno. Ancora con i grandi numeri.

In parte funziona, sebbene spesso nel modo cinico che ci si aspetterebbe più da una festa del farming à la *Phantasy Star Online* o *Bounty Hounds*. Raramente il vero obiettivo si trova all'interno della missione, ma risiede piuttosto nel successivo riassunto statistico. E se le mappe del primo episodio meritavano perlomeno il beneficio del dubbio (passare da *Ratchet & Clank* a un FPS non è stata una transizione dolce per Insomniac come molti sembrano pensare), l'insuccesso nel migliorarle è rivelatore.

Nel single player continua la storia del tenente Nathan Hale, la cui lenta resa al sangue Chimera ben poco fa per impedire che le ultime vestigia della sua personalità vengano spremute a fondo davanti agli occhi del giocatore. L'ultima volta poteva portare con sé molte armi, trasformandosi in un laboratorio semovente di insolita e sperimentale potenza di fuoco; ora è limitato a una combinazione di due, che possono lasciarlo male equipaggiato nei momenti peggiori del gioco. E qui troviamo un'altra chimera, lo spettro di una difficoltà pari al livello veterano di *Serious Sam* e *Call of Duty*, sovrappopolata, priva di pietà e carente di buonsenso.

Non importa quanti alleati e nemici siano presenti sul campo di battaglia, non importa quante siano le linee di fuoco in gioco: nell'istante in cui esporrete un'unghia oltre quel perimetro attirerete proiettili come una calamita. E non solo proiettili, ma anche l'incontenibile assortimento di raggi, palle di fuoco e biglie di energia che rende combattere i Chimera un compito tanto ingrato. Quale tattica utilizzare per battere dei bruti alti sei metri che vi caricano a testa bassa sparando con armi che ignorano portata, munizioni e coperture? A voi la risposta. La logica suggerirebbe i proiettili a ricerca del Bullseye o le precise raffiche del Marksman, ma le regole raramente sono fisse, men che meno vengono osservate.

Arrivati a metà strada si assiste a un vago miglioramento e si prova la crescente sensazione di un mondo sotto assedio via via che ogni scenario (specialmente lo stage di Chicago) diventa più che uno spettacolo distante. Molto di più? Non proprio. Abbastanza perché importi qualcosa? Mai. **[6]**



Il Godzilla versione *Resistance 2* ama mangiare missili, o almeno così sembrerà dopo il terzo doloroso tentativo di ingoiarvi. In termini di boss, in questo gioco piccolo è meglio

Tutte le mosse sbagliate

Le riflessioni sul 'gusto acquisito' di *Resistance 2* vengono schiacciate dalla sua fisica e dall'IA che a turno spezzano la schiena al gioco. Un ottimo esempio è dato da una piazza cittadina piena di macchine e barricate che fa da scenario a una gigantesca battaglia campale. Da una parte un fiume di truppe alleate, dall'altra tre Chimera giganti armati di lancia-palle di fuoco. Malgrado le istruzioni di muoversi tra le coperture, poco può opporsi al fuoco in arrivo e alle macchine lanciate scompostamente in aria, tutto mentre i danni ad area fanno incetta della vostra energia, spesso abbastanza da causare una morte ingiusta. La soluzione: correre in giro cecchinando (più correre che cecchinare) finché una delle creature non cade, facendo calare il silenzio con essa. Le altre? Bloccate nello scenario, più impegnate a correre sul posto che a reagire ai vostri colpi alla testa.

ALONE IN THE DARK: INFERNO

FORMATO: PS3 USCITA: DISPONIBILE PUBLISHER: ATARI
SVILUPPO: EDEN GAMES PEGI: 18+

Nonostante non sia stata raggiunta una totale ottimizzazione del gioco, è lodevole l'impegno riposto da Eden nella realizzazione di questa versione PS3, infinitamente superiore rispetto alla sua controparte per PC e Xbox 360

Certi giochi nascono contraddittori. È il caso dell'ultimo *Alone in the Dark*, in sviluppo per lungo tempo presso gli studi francesi di Eden Games. Come ricorderete, avevamo premiato il titolo in oggetto con un 'otto', prendendo decisamente posizione riguardo a più di un aspetto caratteristico di questo horror d'azione.

Sebbene il gioco presentasse problemi non indifferenti strettamente legati al gameplay, tra cui un sistema di telecamere veramente scomodo e fastidioso e una gestione di controllo di Edward Carnby variabile tra il tollerabile e l'indisponente, *Alone in the Dark* si presentava anche come un coraggioso alfiere di numerose grandi innovazioni, in gran parte riuscite. Come non sottolineare la regia di grande impatto, il buon ritmo narrativo e il tentativo di creare un mondo aperto all'arbitrio del giocatore? E come, del resto, ignorare la struttura a episodi in stile serie TV o la possibilità di saltare una scena troppo ostica e frustrante per passare alla successiva? Certo, le sezioni di guida da laser game e i combattimenti ai limiti della sopportazione fisica erano difficili da digerire, ma decidemmo di premiare l'innovazione e gli sforzi compiuti con un ammonimento: in futuro, queste pecche non saranno fatte passare e un eventuale sequel analogo si sposterà verso i lidi della sufficienza scarsa.

Ora che su PS3 il gioco esce in forma rimaneggiata e migliorata, con tanto di inedito sottotitolo, è di nuovo tempo di bilanci. E ancora ci troviamo in mano un'opera che manda impulsi contrastanti. Tanti e notevoli i passi avanti: finalmente la telecamera è quasi sempre totalmente gestibile dal giocatore, il che risulta fondamentale nel rendere il titolo più godibile; i controlli sono stati migliorati, anche se non quanto sarebbe servito (sì, restano in parte scomodi, purtroppo, anche se meno di prima); l'inventario è stato reso più facile da consultare e, soprattutto, si è deciso di mettere in pausa l'azione durante la sua consultazione; le sequenze di guida e la difficoltà in genere, infine, sono state riviste a favore del giocatore. In aggiunta a tutto ciò, *Inferno* offre una sequenza extra (nel sesto episodio) non presente nel gioco originale.

È sufficiente, tutto questo? Lo sarebbe stato se l'esecuzione delle modifiche fosse risultata impeccabile... ma così non è. Del resto, non sarebbe neppure giusto penalizzare una versione oggettivamente di gran lunga migliore rispetto alle precedenti: in fondo non è certo un sequel, questo. In conclusione, il voto resta, sperando che Eden abbia finalmente trovato la strada per raggiungere il paradiso. Anzi, l'inferno. **[8]**

VALKYRIA CHRONICLES

FORMATO: PS3 USCITA: DISPONIBILE PUBLISHER: SEGA
SVILUPPO: INTERNO PEGI: 16+

Valkyria Chronicles dimostra che essere diversi è ancora possibile tra le griglie e la rigida struttura da boardgame dei GdR strategici. In una netta dipartita dalle sfide scacchistiche di *Fire Emblem* e *Front Mission*, ecco un wargame in cui si prende il controllo diretto dei personaggi correndo verso una trincea in cerca di copertura, sfiancando gli squadroni nemici e prendendo fisicamente la mira per un colpo alla testa: una risposta intelligente al rovello dell'innovazione, che spingerà molti a chiedersi perché nessuno vi sia giunto in precedenza.

A un osservatore occasionale, l'unico indizio che le regole sottese a questo universo non sono quelle di uno shooter in terza persona sembrerà la grossa barra arancio degli Action Point che scende camminando nella mappa. Una volta vuotata si torna a una planimetria in cui scegliere la prossima unità da spostare. Semplice ed elegante, prende le mosse dalla crema degli RTS, le unisce ai canoni degli strategici a turni di stampo giapponese e mescola il tutto per creare un composto dal sapore unico.

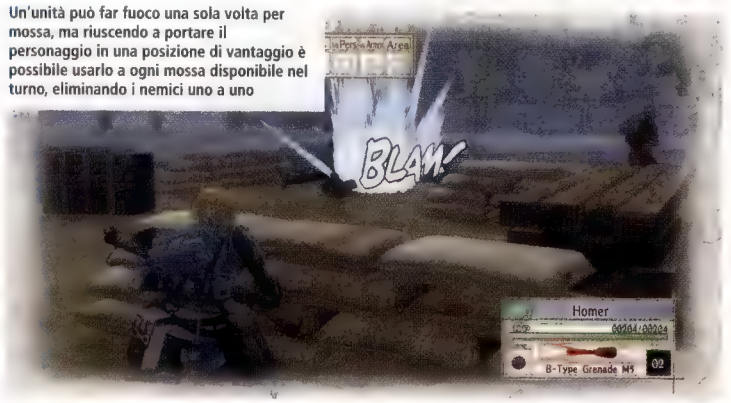
Il gameplay è sostenuto da una straordinaria cornice formale. L'Europa anni '30 alternativa del gioco è dipinta (e mai termine fu più appropriato) con le tinte pastello di verdi colline e cieli azzurri agli antipodi delle scure nubi della guerra mondiale che si ammassano all'orizzonte. La colonna sonora di Hitoshi Sakimoto è adeguatamente maestosa, mentre il tratto a matita (un filtro, il CANVAS, che si impone sulle texture più che un vero e proprio effetto di disegno a mano) conferisce all'opera un aspetto delicato in netto ma affascinante contrasto con le tematiche brutali e le uccisioni crudamente rappresentate durante le battaglie.

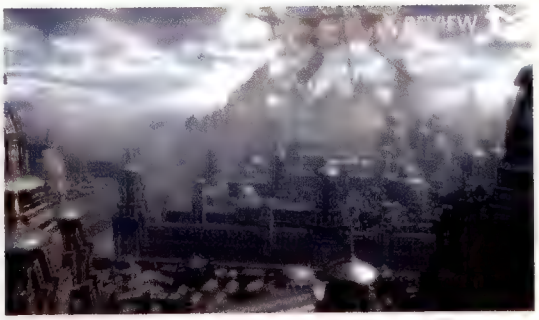
Restano alcuni topoi dell'SRPG, come dover terminare una mappa entro un certo numero di mosse o difendere taluni personaggi, che incastonano le novità del gioco in una cornice più familiare

Come da copione, si passa da un piccolo plotone di combattenti al comando di un imponente battaglione, mentre la complessità strategica, ben lungi dall'essere sminuita dalle derive in tempo reale, sale esponenzialmente pur risultando già considerevole agli inizi, che saranno disorientanti più che altro in virtù della novità del sistema di gioco. Si addiviene ben presto a rendersi conto dei punti di forza e di debolezza di ciascuna unità e del preciso ruolo di ciascuna sul campo di battaglia.

Se la mancanza di un'opzione multiplayer non costituisce un difetto di per sé, l'IA talvolta debole e visibilmente scriptata dei nemici intacca la forza del gameplay, ma l'esperimento di Sega va premiato col riconoscimento di aver portato una ventata d'aria fresca in un genere che di rado si distacca dalla sua formula collaudata. **[8]**

Un'unità può far fuoco una sola volta per mossa, ma riuscendo a portare il personaggio in una posizione di vantaggio è possibile usarlo a ogni mossa disponibile nel turno, eliminando i nemici uno a uno





Nella versione fornitaci (ma anche in alcuni video su Internet), il gioco era minato da lunghi caricamenti, cali di framerate e pop-in delle texture in battaglia. Problemi nell'uso della tecnologia Unreal?

THE LAST REMNANT

FORMATO: 360 (VERSIONE PROVATA), PS3 USCITA: DISPONIBILE
PUBLISHER: SQUARE ENIX SVILUPPO: INTERNO PEGI: 16+

Square Enix negli ultimi tempi lotta con tutte le sue forze per ottenere il consenso del pubblico occidentale. Per quanto la folla di appassionati americani o europei risponderebbe a una sola voce se interpellata su quello che desidera, non è a loro che la compagnia si rivolge. Almeno, non con *The Last Remnant* (ma potremmo dire anche *Infinite Undiscovery*).

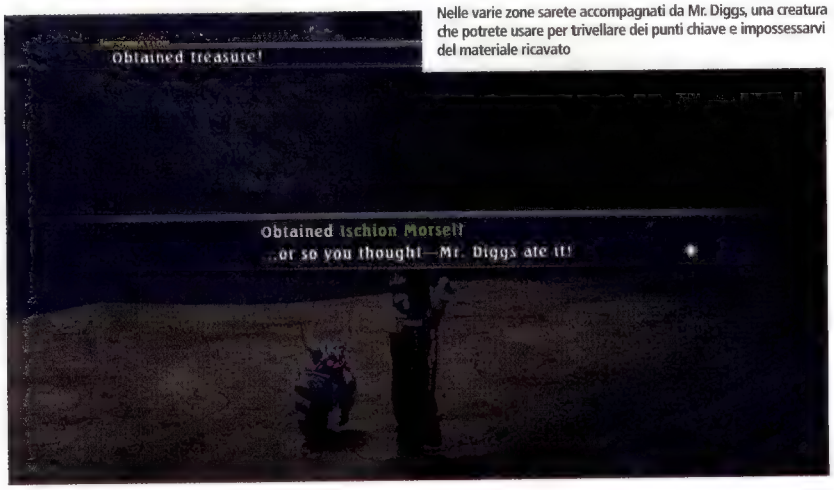
Il gioco si apre su un ambiente piuttosto rigoglioso e colorato, realizzato grazie al sodalizio con l'Unreal Engine, mentre il protagonista Rush si lancia alla ricerca della sorella perduta. Un classico incipit che introduce ben presto a una battaglia campale, uno degli aspetti meglio riusciti del gioco nonché fulcro dello stesso. Dando al sistema da GdR classico un'infarinatura strategica, si entra in battaglia non con la canonica squadra di personaggi, bensì con un manipolo di combattenti definito Unione, il cui HP è unico e ripartito tra i membri. La scala degli scontri è molto grande, ed è possibile ingaggiare più orde di nemici contemporaneamente fino ad arrivare agli scontri di fine livello, interminabili zuffe da affrontare gruppo per gruppo.

Questa componente leggermente strategica si riflette anche nel gameplay in senso più esteso, andando a formare uno strano ibrido tra GdR d'esplorazione e tattico. Infatti, il gioco non è costrittivo quanto lo potrebbe essere un GdR strategico, ma allo stesso tempo il tasso di libertà che concede è troppo fittizio e meccanico per ascriverlo a un'esperienza di ampio respiro. Non esiste un vero e proprio mondo da esplorare in lungo e in largo, né si procede di luogo in luogo saltando da una cut scene all'altra. Piuttosto, viene impiegata una mappa del mondo nella quale si selezionano i luoghi in cui recarsi, che spesso corrispondono a pianure e sotterranei senza personalità. Ed è un fatto ancora più strano che le città, le quali svolgono la funzione di hub per le missioni, adottino lo stesso sistema. Un peccato perché, pur essendo molto ristrette, gli scorci che offrono sono suggestivi; occorre però giocare più che altro di fantasia quando l'esplorazione viene tagliata dai caricamenti, decisione piuttosto inutile che tarpa le ali all'immersione riportando al dovere e alla routine.

Detta routine è composta essenzialmente dagli incarichi che vi vengono affidati, appartenenti alla quest principale, e da missioni secondarie. I primi sono intervallati da cut scene che spiegano il procedere della storia, discretamente realizzate e tenute assieme da un riuscito background fantasy/tecnologico. Purtroppo i personaggi sono lungi dall'essere memorabili, considerando anche che spesso i vostri alleati in battaglia saranno delle semplici unità ingaggiate parlando con un PnG, prive di storia o caratterizzazione alcuna. Ciò nonostante, risaltano qua e là sprazzi di design esteticamente gradevole, come unità di bell'aspetto e creature bizzarre (come il Remnant che rapisce la sorella del protagonista) che avrebbero meritato un contesto globale meno generico.

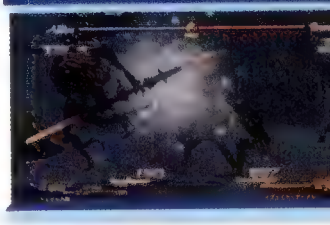
Difficile ricordare *The Last Remnant*, che purtuttavia diverte se preso per quello che è: un GdR incentrato sulle battaglie. Ma espedienti come l'impiego di un linguaggio *cool*, la musica rock e lo spargimento di sangue durante gli scontri sono il frutto di una ricerca di mercato superficiale che ha una visione stereotipata e poco lungimirante dell'occidente, per certi versi anche un po' offensiva. Non sarebbe un problema e non ci dispiacerebbe se fossero di più i titoli pensati per un lancio contemporaneo in Giappone e Stati Uniti, purché nell'operazione non si tralasci di aggiungere tutto quello che fa veramente la differenza tra uno scialbo passatempo e una grande avventura epica. **[6]**

Gli scontri non sono casuali e l'aggressività del mostro è segnalata dall'icona che ha sulla testa. Se voleste evitare di essere attaccati per primi dovrete girare alla larga da quelli più mordaci; si può anche usare un potere che rallenta il tempo per evitare di entrare in battaglia



Nelle varie zone sarete accompagnati da Mr. Diggs, una creatura che potrete usare per trivellare dei punti chiave e impossessarvi del materiale ricavato

L'Unione fa la forza



L'idea di considerare il classico party come una singola entità è semplice ma funziona, e comporta conseguenze rilevanti sul combattimento a turni, poiché la morte di un personaggio significa non solo un alleato in meno, ma anche una larga fetta di salute falciata via. Una scelta di design che rinfresca il significato di squadra in un JRPG, sottendendo un nuovo livello di profondità a dei comandi d'attacco altrimenti troppo classici. La tattica è infatti gestita in gruppo, e non si possono selezionare singole tecniche o magie, bensì dovrete comunicare un ordine che poi ogni membro della truppa eseguirà a suo modo. Chiudono il cerchio dei QTE da attivare di personaggio in personaggio fino a che non si sbaglia interrompendo la catena.

SOMA BRINGER

FORMATO: DS USCITA: DISPONIBILE (JP), TBA (USA, EUR)
PUBLISHER: NINTENDO SVILUPPO: MONOLITH SOFT PEGI: TBA

Accade talvolta, più spesso di quanto non si pensi, che la propria affezione sia determinata da un singolo elemento normalmente ininfluente sul tutto o da una precaria alchimia di simili fattori. *Soma Bringer* non parrebbe diverso dalla calca di hack 'n' slash dungeon crawler che già affolla la lineup del DS, ma la sua raffinata combinazione di setting fantasy-sci-fi (curato dallo scrittore di *Xenogears* e *Xenosaga*), suggestivi scenari dipinti a mano e musiche d'atmosfera, che coprono come un manto un gameplay semplice ma assuefante, lo fa emergere fulgidamente dalla massa.

Mutuando la formula di un *Diablo* o di un *Phantasy Star Online* e aggiungendovi il personale tocco di una trama più articolata della media del genere e di un sistema di combattimento decisamente più fluido e sofisticato rispetto agli esempi succitati, *Soma Bringer* oppone il giocatore a una moltitudine di nemici da abbattere con una combinazione di attacchi fisici e abilità speciali (diverse a seconda della classe scelta per il personaggio controllato) senza nemmeno lesinare su un minimo di tattica: colpendo l'avversario con il giusto tempismo e gli attributi elementali appropriati, infatti, è possibile spingerlo in una condizione di 'Break' durante la quale sarà totalmente esposto agli attacchi del party e subirà un maggior quantitativo di danni. La reciprocità del rischio instaura un delicato gioco di equilibri, e le catene di attacchi che il Break rende possibili non mancano di suscitare quel piacere che così raramente la naturale ripetitività delle meccaniche dei GdR action riesce a garantire.

Stiamo chiaramente parlando di un'opera realizzata con una cognizione di causa che le ha permesso di acquisire una qualità invidiabile: pur non impressionando particolarmente all'inizio, costruisce con costanza sulle proprie fondamenta un senso di coinvolgimento generato dalla crescente familiarità col sistema di gioco, talmente ben calibrato da piegarsi docilmente al giocatore in tutte le comodità dettate dalla logica senza per questo viziarlo con un livello di difficoltà esageratamente basso. Se a tutto questo si sommano il crafting, la customizzazione del personaggio e la prevedibile modalità multiplayer, si ottiene un piccolo gioiello che dimostra quanto l'investimento di Nintendo sul team Monolith non sia stato vano. **[9]**

L'unico modo per godere di *SB* senza conoscere il giapponese è al momento la patch inglese in via di completamento, aperta ai contributi di tutti i traduttori desiderosi di cimentarvisi. Resta un mistero il mancato annuncio della localizzazione del gioco, peraltro edito da Nintendo stessa

Ogni atto possiede un limitato numero di quest secondarie, segnalate da un personaggio sormontato da un punto interrogativo à la *WoW* e che implicano solitamente il recarsi in una locazione nascosta per raccogliere un oggetto, previo l'obbligatorio repulisti

ARMORED CORE 4 ANSWER

FORMATO: 360 (VERSIONE PROVATA), PS3 USCITA: DISPONIBILE
PUBLISHER: UBISOFT SVILUPPO: FROM SOFTWARE PEGI: 12+

Unica distrazione dalle abituali missioni di combattimento che il gioco propone sono i match su ordinazione. Si tratta di strani scontri tra mech che vi consentiranno di sbloccare parti e progetti extra per la vostra macchina da guerra

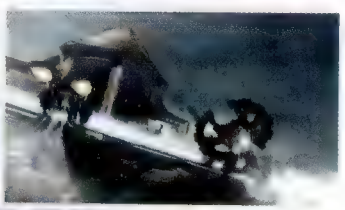
Sono tantissimi i simulatori di mech che, di anno in anno, tentano di innovare un genere ormai di nicchia. *Armored Core* c'era riuscito nei lontani anni '90, così come nel 2003 c'era riuscito anche *Steel Battalion* (forse l'unico vero simulatore di mech). Peccato solo che *4 Answer* non abbia successo nel suo intento.

Il titolo, non un vero seguito ma una semplice espansione stand-alone di *Armored Core 4*, tenta di attualizzare con ogni mezzo le meccaniche di gioco, già obsolete, del suo predecessore. Peccato che questa edizione non nasconda nessun particolare extra che vada al di là della solita manciata di missioni e pezzi di ricambio. Il sistema di controllo, ad esempio, continua a funzionar male pur essendo stato aggiornato, risultando tanto scomodo da utilizzare quanto pericoloso per la vita del vostro personaggio nel corso dell'azione.

I livelli, tutti molto simili tra loro, fanno unicamente da sfondo a missioni identiche a se stesse che hanno, come unico scopo, lo sterminio indiscriminato dei nemici sullo schermo. A fronte della disarmante semplicità di gran parte dei livelli ci sono però complesse boss battle e una modalità difficile che, sempre che riusciate ad aver ragione degli ostici controlli, potrebbe regalarvi attimi di sano e masochistico divertimento.

Dove *Armored Core 4 Answer* eccelle è però nell'editor dei mech che, grazie anche alle poche nuove parti aggiuntive, rende possibile un gran numero di combinazioni nonché vastissime opzioni di personalizzazione.

Questo nuovo capitolo della serie risulta semplicemente un'operazione commerciale volta a sfruttare ancora una volta la fama di un nome che, in parte decaduto, già nella sua ultima iterazione non brillava per tecnica e originalità. **[6]**



Molto ispirati, seppur eccessivamente difficili, i boss del gioco. Questi enormi ibridi tra un mech e una fortezza dovranno essere espugnati con tutte le armi a disposizione, distruggendone metodicamente gli armamenti per poi terminare il lavoro con calma

WIPEOUT HD

FORMATO: PS3 USCITA: DISPONIBILE PUBLISHER: SCI
SVILUPPO: SONY LIVERPOOL PEGI: 3+

Wipeout era una delle serie ammiraglie di Sony e le sue iconiche navi il simbolo dell'ingresso del videogioco nel moderno mainstream. Sebbene la sua ultima incarnazione si riduca a un raffinato remix dei precedenti capitoli per PSP, è ancora splendente e vibrante: ciascuno degli otto tracciati di *WHD* è una luccicante melodia a 1080p, suonata saldamente a 60fps.

Il veicolo è splendidamente reattivo, mentre i grilletti analogici attivano dei freni aerei per meglio slittare in curva. Meno accurato è invece l'atto di lanciarsi lateralmente, attivato da una doppia pressione di un trigger e che, complice un impreciso punto di contatto, risulta innaturale e poco intuitivo a meno di non cambiare i comandi nelle opzioni.

I tracciati potranno esser familiari ai fan di *Pure* e *Pulse*, ma il passaggio all'alta definizione ha donato loro una sostanziosa rinfrescata, rendendoli quasi creature vive, pericolose e instabili, alle classi più elevate. Le dolci curve di Vineta K, ad esempio, diventano davvero feroci quando si spinge sull'acceleratore. Realizzare perfettamente una complessa chicane è possibile solo grazie all'euforica velocità raggiunta dai piloti più abili.

Sebenco Climb, Chenghou Project, Vineta K e Sol 2 da *Pure* si uniscono ai tracciati dell'espansione Ubermall e Anulpha Pass. Da *Pulse* sono ripresi Moa Therma e Metropia. Circuiti classici, come Terminal da *Wipeout 3* o Gare D'Europa da *2097*, sono in cima alla lista di quelli che vorremmo come DLC

La campagna in singolo consiste in una serie di spietate sfide che includono corse, gare a tempo, giri veloci e Zona (una modalità sopravvivenza introdotta in *Fusion*). Non manca la possibilità di creare una propria playlist di tracciati ed eventi, oltre a una modalità online per otto giocatori. Ma, ancora una volta, il punto debole di *WHD* risiede nella sua brevità. Dopo pochi giorni, gli otto tracciati reversibili non avranno più segreti. Ma per 15 euro, *WHD* è di certo un ottimo acquisto, sebbene rinfocoli più che placare la voglia di un ritorno della serie su console casalinghe. Riesce a stimolare, ma non certo a soddisfare. **[8]**

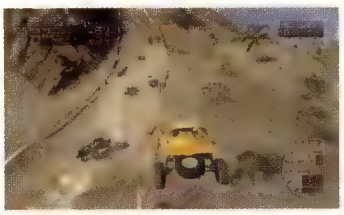
Alcuni tracciati potrebbero sembrare piuttosto piccoli (Anulpha Pass è solo un circuito ad anello), ma tutti offrono un gradito senso delle dimensioni

BAJA: EDGE OF CONTROL

FORMATO: 360 (VERSIONE PROVATA), PS3 USCITA: DISPONIBILE
PUBLISHER: THQ SVILUPPO: 2XL GAMES PEGI: 3+

È sempre facile accusare un sottotitolo di fare della retorica inconseguente, ma nel caso di *Baja* THQ non avrebbe potuto scegliere slogan migliore per descriverne l'esperienza. *Baja* si focalizza sull'anticipare il comportamento dei veicoli in aria tanto quanto sul domare i capricci della terraferma, e passando così tanto tempo in volo, alla mercè di gravità e inerzia, '*Edge of Control*' appare curiosamente appropriato. Purtroppo, nonostante una discreta guidabilità e un'accettabile fisica delle superfici, *Baja* appare nel complesso un'offerta inconsistente.

A livello visivo, il gioco viene frenato dalla sua ambizione principale. Nel tentativo di rappresentare le note corse di Baja con una certa autenticità, è stato necessario creare un racing open-world. La combinazione di acri di terra e immense distanze all'orizzonte ha pesato non poco sulla fedeltà grafica: i tracciati sono vaste distese di terreno sterile, con pochi elementi utili ad ancorare il giocatore al mondo o aiutarlo a distinguere una zona dall'altra. Con alcuni eventi capaci di durare un minimo di tre ore divise in sessioni da 20 minuti, i giocatori rischiano di cadere in trance mentre tentano di concentrarsi sulla scia di sporco da seguire. Ipnotico, certo, ma di sicuro non particolarmente allettante. Quel che è peggio, non potendo salvare tra una sessione e l'altra l'intero rally va completato in una sola seduta.

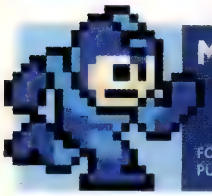


Le scalate offrono il tipo di terreno più estremo, ma sembrano più aggiunte di contorno che non vere sfide. Anche l'IA trova difficoltà a far atterrare il proprio veicolo senza finire in un cumulo di rottami

***Baja* fa scarso uso dei suoi vasti ambienti. Sebbene vi sia una modalità di gioco libero, mancano delle corse a tappe attraverso lo scenario aperto, e la libertà di scelta è limitata a pochi circuiti**

Uno scenario tanto ripetitivo dà poca motivazione a proseguire lungo la spoglia e banale modalità carriera, mentre non aiuta affatto il livello di difficoltà, che percuote i neofiti con degli avversari spietati anche nelle corse iniziali. I giocatori cominceranno a divertirsi solo una volta che l'ostacolo suggerito dal titolo, un controllo sul filo del rasoio, sarà superato, sebbene il processo di apprendimento potrebbe rivelarsi una torrida parata di sospensioni distrutte e cruscotti ammaccati.

Infine, il piacere viscerale del modello di guida e l'accompagnamento degli stentorei rombi dei motori non si rivelano incentivi sufficienti a mantener vivo l'interesse del giocatore. Codemasters dovrebbe prendere appunti: non conta quanto grande sia il mondo di gioco, ma con cosa si decide di riempirlo. **[5]**



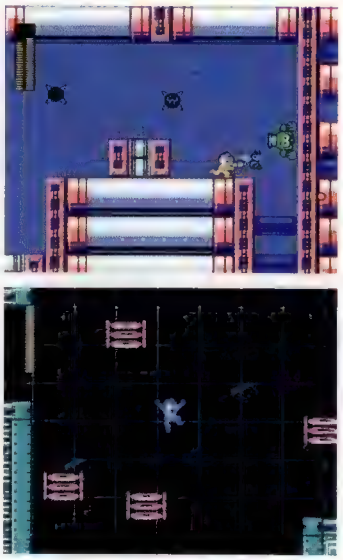
MEGA MAN 9

FORMATO: 360, PS3 (VERSIONE PROVATA), Wii USCITA: DISPONIBILE
PUBLISHER: CAPCOM SVILUPPO: INTERNO PEGI: 7+

Mega Man potrebbe definirsi 'versatile'. È un personaggio apparso in oltre 120 giochi che spaziano tra go-kart, football, picchiaduro, giochi da tavolo, strategici e anche occasionali platform in omaggio ai tempi che furono. Non è cosa da poco: Mega Man ha procurato a Capcom più guadagni di *Resident Evil* e *Street Fighter* messi assieme.

Stranamente, però, la serie principale non vede un nuovo capitolo dai tempi dello SNES. Il primo passo di Capcom nella diffusione del franchise attraverso i circuiti della distribuzione digitale termina probabilmente con questo gioco, il più coraggioso del lotto essendo progettato in base alle capacità del NES. Non è solo questione di stile grafico rètro: risoluzione a parte, il gioco non contiene situazione, effetto o nemico che quell'hardware non sarebbe stato in grado di gestire. È addirittura presente una modalità per attivare lo sfarfallio degli sprite.

Il risultato è controverso. Per ciascun momento in cui le restrizioni dell'hardware stimolano l'inventiva dei designer c'è una trappola ricolma di spine. Per ogni sprazzo di fantasia strizzato da quella palette ai minimi termini c'è uno schema di attacchi da imparare a memoria. Design dei nemici intelligenti vanno a braccetto con design scadenti e scorretti, mentre le liberatorie fasi platform terminano quasi sempre con una morte istantanea.



Lo stage di Galaxy Man presenta dei portali appaiati che lanciano in su Mega Man di alcuni metri: una piccola perla di design riutilizzata e reinventata nel corso del livello

Se inteso come omaggio al passato è straordinario. Fuori da tale contesto è decisamente meno notevole. *Mega Man 9* prova a entrare nei ranghi del retrogaming *cool*, ma si ferma al retrogaming ed è molto meno rappresentativo di una T-shirt di *Space Invaders* o di un portachiavi di *Pac-Man*. Aspetti positivi e negativi a parte, una cosa appare chiara: non li fanno più come una volta. **[6]**

L'ultimo livello, sogno pungente del giocatore masochista, è diviso in quattro sezioni, e deve tuttora produrre diaboliche risatine in Capcom

CAPTAIN RAINBOW

FORMATO: Wii USCITA: DISPONIBILE (JP), TBA (EUR, USA)
PUBLISHER: NINTENDO SVILUPPO: SKIP PEGI: TBA

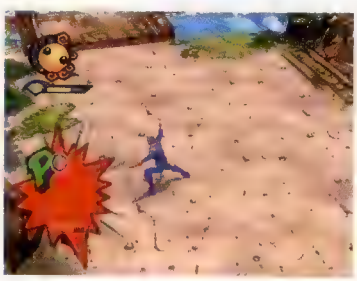
Affrontare le truppe di *Famicom Wars* in una partita a pallavolo è uno dei pochi minigiochi presenti. In un altro bisogna allenare un Little Mac sovrappeso

Un'isola di eroi Nintendo dimenticati? Non è difficile immaginare l'esistenza di un luogo simile, con la compagnia sempre più impegnata sul fronte dei titoli lifestyle senza mascotte. Che spetti a Captain Rainbow ridar lustro a quelle stelle al tramonto anche nella realtà, ovviamente, è un'altra storia.

Nella riflessione trasversale di Skip sulla generosità e il caro vecchio olio di gomito, la letterale ripulitura operata da Chibi-Robo si trasforma nella metaforica rispolverata di personaggi disgraziati di Rainbow. Gli abitanti di Mimin Island si trovano infatti in difficoltà, e Nick (di cui Rainbow è l'alter ego) andrà in loro soccorso attraverso una serie di rudimentali quest di raccolta. Eliminando le restrizioni di movimento il ritmo si fa pacato e *Rainbow* finisce per sembrare una superficiale avventura punta e clicca, mentre la sua risma di dialoghi lo rende inadeguato all'acquisto d'importazione.

Con l'apparizione di Rainbow si incorre in una formula più tradizionale. Nutrendosi dei frutti dell'isola, il supereroe potrà sfondare gli ostacoli e abbattere grumosi nemici che sarebbero invece letali per Nick. Raccogliere frammenti di stella gli permetterà di realizzare il desiderio di un residente, a patto di non lasciarseli sottrarre dai mostri durante semplici battaglie di riflessi. Un'esperienza scarna di certo, ma ancorata a una splendida idea di fondo: userete la stella per migliorare la carriera televisiva in disfacimento di Rainbow o per liberare un'arrugginita icona Nintendo dall'isola?

In un periodo in cui Nintendo pare volersi dedicare solo ai suoi personaggi 'accettabili', una tale celebrazione delle vecchie glorie appare oltremodo bizzarra. Nonostante la decisione di non far uscire *Captain Rainbow* in occidente celi l'amara ironia di una lotta contro l'oblio che sprofonda nell'oblio, la sua sola presenza in uno scenario popolato da brain training e cuccioli virtuali dovrebbe essere motivo di gaudio. **[7]**



Le spesse linee inchiostrate richiamano lo stile calligrafico di *Okami*, ma la vibrante palette di colori e i fumettistici 'POW!' e 'WHACK!', che ricordano molto il telefilm di Batman, sono la firma di Skip

NEED FOR SPEED UNDERCOVER

FORMATO: 360, PC, PS3 (VERSIONE PROVATA) USCITA: DISPONIBILE
PUBLISHER: EA SVILUPPO: BLACK BOX PEGI: 12+

Paradise City è ovviamente la pietra di paragone, ma se il *Burnout* di Criterion era un *tour de force* tecnologico, non si può dire lo stesso di *Undercover*, che perde colpi a ogni curva

Nonostante il realismo non sia mai stato in capo alla lista delle priorità di *Need for Speed*, dal momento in cui gli pneumatici toccano l'asfalto in *Undercover* si viene a creare la più alta concentrazione di stranezze mai vista. Abbastanza convincente dal punto di vista architettonico, la foresta di grattacieli e gru che si presenta all'inizio del gioco riesce a dipingere il credibile, seppur poco ispirato, quadro di un grande distretto commerciale. Ma il silenzio per le strade è assordante.

L'engine di *Undercover* lotta strenuamente per popolare la distesa urbana, e ovviamente la campagna al di fuori di essa, di poco più che una manciata di veicoli. Peggio ancora, persino quest'impresa tutt'altro che erculea risulta troppo onerosa per la tecnologia alla base del gioco, provocando pesanti cali di framerate sia su PS3 che su 360. Si abbini tutto ciò a una presa su strada fluttuante che non conferisce alcuna sensazione di peso o di contatto con le superfici e a tracciati ampi ma vuoti, e l'impressione sovrastante sarà quella di scivolare distratti lungo paesaggi onirici e ovattati.

Nella seconda metà del gioco *Undercover* si avventura in campagna. È ancora tutto deserto, ma le strade montane riescono a distogliere momentaneamente dalla contemplazione della propria noia

Grazie alla pessima narrazione, svolta attraverso brevi e rare cut scene, viene persino negata qualsiasi immedesimazione umana nella trama. Sempre che così si possano definire le missioni elargite da una star hollywoodiana di nome Maggie Q all'interno di una camera oscurata dall'alto della sua torre d'avorio, o gli occasionali e insignificanti incontri con altri corridori locali: chiamare tutto questo 'storia' nobilita l'offerta di *Undercover* con una generosità immeritata.

Quel che rimane in questa malconcia periferia è un gioco di corse nominalmente aperto e decisamente denutrito. EA sembra aver riconosciuto, in un mondo del genere, la futilità dell'esplorazione, tanto che ogni gara viene offerta su un piatto d'argento ancor prima che svanisca l'ebbrezza della vittoria precedente. Si tenta persino timidamente di espandersi verso le meccaniche a statistiche di stampo GdR, ma dato che è il gioco ad assegnare i punti ottenuti e non il giocatore, senza che comunque si osservino variazioni significative, tutto ciò verrà ineluttabilmente liquidato come un'inutile tavola di percentuali che difficilmente sarà fraintesa per profondità né sostituisce in alcun modo una curva di difficoltà appropriata.

Tecnologicamente imbarazzante e privo di qualsivoglia energia o carattere, *Undercover* è un clamoroso passo indietro per uno dei più grandi baluardi delle vendite EA. Il gioco ha comunque i suoi meriti come curiosità. Avreste mai detto, ad esempio, che la desolazione di *Need for Speed* potesse tener testa a *Fallout 3*? **[3]**

SHAUN WHITE SNOWBOARDING: ROAD TRIP

FORMATO: Wii USCITA: DISPONIBILE
PUBLISHER: UBISOFT SVILUPPO: UBISOFT MONTREAL PEGI: 3+

Sin da quando fu svelata all'E3 di due anni fa, apparve subito ovvio che il destino della Nintendo Balance Board fosse quello di diventare la piattaforma d'elezione per i giochi di skateboard e snowboard. Nonostante la sensazione d'inevitabilità, sorprende piacevolmente che il primo titolo del genere sia tanto capace.

Con la tavola posizionata perpendicolarmente alla TV, il piede tenuto indietro sarà usato per manovrare; spostare il peso su quello anteriore farà aumentare la velocità, mentre una spinta con entrambi i piedi servirà a saltare. I trick saranno invece gestiti da una combinazione tra l'inclinazione direzionale della tavola e i pulsanti del Remote. Il sistema può inizialmente risultare ostico, ma conferisce al gioco il potere di catturare l'essenza e l'autenticità dello sport che simula.

Nonostante la perdita del mondo aperto proprio dei suoi fratelli su PS3 e 360, la versione Wii offre al giocatore solitario una nutrita schiera di eventi con gare, corse su half-pipe, ricerca di oggetti fuori pista e acrobazie varie in cinque differenti locazioni del mondo. La natura lineare dei tracciati appare tediosa se paragonata alle altre versioni, ma il sistema di controllo unico nel suo genere rende obsoleto lo stick analogico.

Giocate senza la Balance Board, tuttavia, e i controlli lasceranno a desiderare. Roteare il telecomando per eseguire i trick appare semplicistico e casuale al confronto, tanto più che fare acrobazie è fin troppo facile. Solo nelle modalità multiplayer, presenti in una certa varietà, il gioco senza tavola torna bilanciato.

***Road Trip* è stato sviluppato in esclusiva per Wii e, proprio per questo motivo, ha pochi punti in comune con le sue controparti 360, PS3 e PC**

Road Trip non solo è ben realizzato, ma anche pieno di carattere col suo stile cartoon e il delicato humour che rifugge l'attitudine *cool* ravvisata sulle console concorrenti. Ottima anche la colonna sonora, che include Don't Fear the Reaper dei Blue Öyster Cult come traccia della schermata del titolo. I *Tony Hawk*, gli *SSX* e gli *Skate* hanno un nuovo rivale. **[7]**

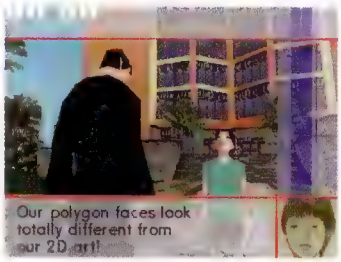
Gli effetti visivi includono il motion blur e una telecamera che si sporca di neve; visivamente il titolo è morbido, frizzante e dettagliato

FLOWER, SUN AND RAIN

FORMATO: DS USCITA: DISPONIBILE PUBLISHER: RISING STAR
SVILUPPO: GRASSHOPPER MANUFACTURE PEGI: 12+

Definibile come una rivisitazione tropicale di Twin Peaks che passa per Ricomincio da capo, la nuova versione del gioco mystery di Goichi Suda uscito nel 2001, *Flower, Sun and Rain*, è ambientata in un mondo soggetto alla perversa immaginazione del suo creatore persino più dell'eccellente *No More Heroes*. Il gioco segue le tribolazioni di un detective adorabilmente incapace di nome Sumio Mondo mentre rivive lo stesso giorno più e più volte nel tentativo di impedire a un terrorista di far esplodere un aereo, ma le cui ambizioni deragliano a causa di una successione di incontri sempre più eccentrici.

La sceneggiatura di *Flower, Sun and Rain* è, per almeno due terzi, arguta e avvezza alla follia, sollecitando risate abbastanza regolari da compensare le forme d'interazione del gioco altrimenti drammaticamente tediose. Ma non appena si intuisce un accenno di plot convincente gli incentivi a proseguire si diradano sempre più, addirittura arrivando a dileggiare chi lo fa. I personaggi lanciano di frequente attacchi postmoderni al quarto muro, additando le goffe meccaniche del gioco, le debolezze audiovisive e il livello di sfida quasi insignificante dei puzzle, che si riducono a input numerici e raramente sono legati a un atto di logica. Basterà rivolgersi alla guida dell'isola, sfogliando fino a



È tutto merito dei traduttori, ma i dialoghi e il grande tempismo comico di Suda fanno scintille. Cliccare attraverso centinaia di righe di testo poche parole per volta non è, però, il metodo di lettura ideale

imbattersi nel soggetto interessato e poi osservando la pagina alla ricerca di una figura tangenzialmente correlata. Quando si affronta uno dei molti superflui viaggi da un'estremità all'altra dell'isola, che richiedono tra i cinque e i quindici minuti di cammino, il giocatore è provocato dall'osservazione che sarà difficile farcela a piedi. "Non potrei teletrasportarmi o qualcosa del genere?", chiede Mondo con aria lamentosa. Lo faremmo se potessimo, signor Mondo.

C'è più di un tocco del mai uscito *Penn & Teller's Smoke and Mirrors* nella malignità di *FS&R* e, per breve tempo, è stranamente divertente partecipare alla propria messa in ridicolo. Ma se la sadica inettitudine del gioco può anche far parte della sua essenza, di rado basta a consolarci. **[4]**

***FS&R* svolta nell'incomprensibile nell'ultimo terzo di gioco, diluendo lo humour in *non sequitur* sempre più surreali. Come predice il provocatorio personaggio di Shoutaro, senza la sottile vena di mistero del gioco rimarrebbe solo un mucchio di battute e citazioni disgiunte tra loro**

IL SIGNORE DEGLI ANELLI ONLINE: LE MINIERE DI MORIA

FORMATO: PC USCITA: DISPONIBILE PUBLISHER: CODEMASTERS
SVILUPPO: TURBINE PEGI: 12+

Una scelta innovativa e in linea con la storia è l'introduzione delle armi Leggendarie, che possono essere forgiate, modificate e fatte salire di livello assieme al vostro personaggio

Nel valutare *Le miniere di Moria*, la questione non è tanto nell'utilità o meno dell'espansione, dal momento che il suo acquisto è indispensabile se si vuole proseguire nell'avventura con il nostro personaggio.

La questione è, piuttosto, stilare un resoconto di un anno e 7 mesi di *LOTRO* per chi non lo ha ancora mai giocato e vede l'espansione come un ulteriore invito all'avventura per la Terra di Mezzo. Sotto questo punto di vista, la sola uscita di questa espansione non stand-alone è già di per sé un punto a favore del pacchetto e simbolizza un traguardo significativamente importante per questo mondo online. È la conferma che in questo tempo *LOTRO*, seppur in silenzio, ha svolto il suo compito con efficacia, ottenendo un regolare afflusso di nuovi giocatori e il costante supporto di Turbine.

A questo punto, si potrebbe contestare la scelta di un'espansione da scaffale, dopo che gli sviluppatori hanno portato avanti la storia periodicamente tramite gli aggiornamenti gratuiti chiamati Book. Ma, nonostante la natura costrittiva di questa politica (innegabilmente astuta ma non certo ai danni del giocatore), l'acquisto è giustificato da un'offerta adeguatamente vasta. Le strade battute per espandere l'esperienza di chi ha già fruito appieno *Le ombre di Angmar* sono familiari e sostanziose al contempo.

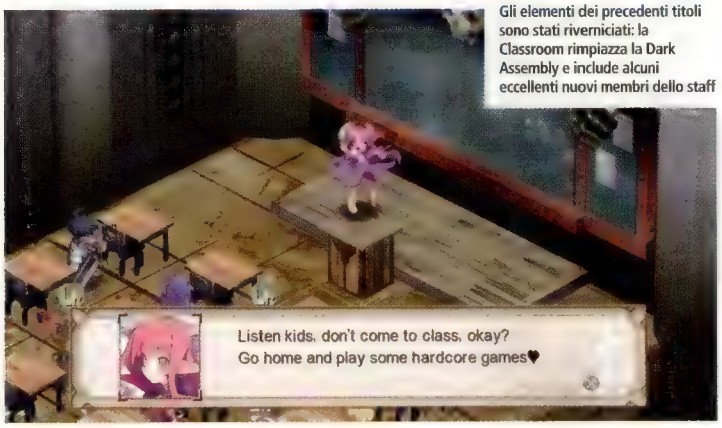
Il limite del livello dei personaggi è stato aumentato a 60 e sono già state inserite due nuove classi, il Runekeeper e il Warden. Ma il fascino di *LOTRO*, nonché l'aspetto che più lo caratterizza (e non potrebbe essere altrimenti considerato il materiale di partenza), è la narrazione e la sensazione di esseri immersi attivamente in essa. I sei nuovi libri continuano la quest principale, adottando al solito sequenze scriptate e affascinanti incontri con volti arcinoti dell'universo tolkieniano, mentre le Miniere sono un ambiente enorme e complesso che, assieme a Eregion e Lothlórien, approfondisce l'esplorazione di uno dei mondi persistenti più lussureggianti di sempre.

La prosecuzione di un aspetto narrativo reso magistralmente fa sì che l'espansione, nonostante non stravolga il volto di *LOTRO*, abbia motivo di esistere. **[8]**

I Runekeeper sono degli esperti di rune che possono assumere il ruolo di healer o nuker; i Warden invece, che proteggono la popolazione dai mostri, sono dei combattenti agili e capaci

DISGAEA 3: ABSENCE OF JUSTICE

FORMATO: PS3 USCITA: DISPONIBILE (JP, USA) TBA (EUR)
PUBLISHER: ATLUS (USA) SQUARE ENIX (EUROPA)
SVILUPPO: NIPPON ICHI PEGI: TBA



Gli elementi dei precedenti titoli sono stati riverniciati: la Classroom rimpiazza la Dark Assembly e include alcuni eccellenti nuovi membri dello staff

Se la letteratura tutta può essere ricondotta a sette trame, i GdR si fondano su una sola: la lotta di un individuo per alzare leggermente alcuni valori numerici. In questo, *Disgaea* è forse la serie GdR più pura che esista: non perde mai di vista le cifre. Ogni cosa nel gioco è pensata per aiutare il giocatore a capire il potenziale insito nel miglioramento, nella manipolazione e nella moltiplicazione delle statistiche dei suoi personaggi.

Il fatto che *Disgaea* sia sempre stato uno dei GdR più coloriti, e che *Disgaea 3* risulti forse il punto massimo toccato dalle farneticazioni autoreferenziali e distrattamente maliziose tipiche della serie, è quasi irrilevante. Prima di tutto, abbiamo dei numeri a cui pensare. Le opportunità di occuparsene sono frastornanti semplicemente in virtù delle infinite opzioni: le familiari attività dei predecessori vengono moltiplicate da aggiunte come il Magichange, ovvero la possibilità di combinare mostri con personaggi umani per creare potenti armi da usare entro un numero limitato di round (ma efficaci solo se i mostri sono di un livello analogo). Ecco dunque il level up dei mostri diventare in un battibaleno più impellente di quanto sia mai stato nei giochi PS2, aggiungendo un altro fattore d'urgenza di cui tener conto nella forgiatura del party.

La nuova aggiunta più importante in questo contesto è la Class World, dieci piani di nemici che valgono una quantità doppia di esperienza e mana, con ulteriori bonus per il completamento in punti esperienza e HL (la valuta del gioco). Ma anche se aggiunte come questa rivelano una vena ostinata nella raffinazione del nucleo di *Disgaea*, la riuscita di questo obiettivo lo rende anche più oscuro che mai. Per gli iniziati, comunque, questo è il paradiso e, finalmente, una giustificazione per tutte quelle ore spese a studiare matematica. **[8]**

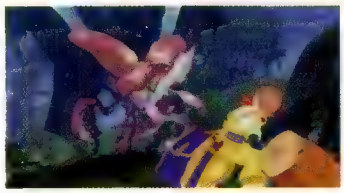
La grafica non mette certo a dura prova l'hardware della PS3; gli sprite in particolare avrebbero un disperato bisogno di una risoluzione maggiore. Ma sono funzionali e potreste essere contenti di non avere distrazioni di sorta

TALES OF VESPERIA

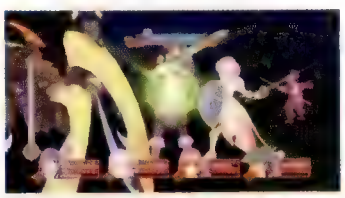
FORMATO: 360 USCITA: DISPONIBILE (JP, USA) PRIMAVERA (PAL)
PUBLISHER: BANDAI NAMCO SVILUPPO: NAMCO TALES STUDIO
PEGI: TBA

Mentre nel passato recente Square Enix ha sentito il bisogno di rinnovare e ristrutturare il suo principale franchise GdR, l'equivalente portabandiera di Namco esiste oggi praticamente nella stessa forma sotto cui apparve per la prima volta. Le lamentele sulla rimasticazione di gameplay e struttura lungo una serie di tale natura sono davvero valide solo se ciò ha un effetto negativo sull'esperienza, e certamente non è questo il caso. Dopotutto, un insieme di regole consolidate consente ai creatori di concentrarsi sugli aspetti fondamentali del genere: la trama, i dialoghi, la costruzione del mondo e la caratterizzazione.

Questo è la forza di *Vesperia* e ciò che lo distingue dai suoi simili. I suoi personaggi potrebbero inizialmente sembrare pigri stereotipi, ma presto sbocciano in qualcosa di più profondo, grazie a dialoghi intelligenti e a una recitazione insolitamente naturale. Questo vale particolarmente per Yuri, il protagonista dell'opera, che riesce a essere sardonico ma eroico, imperfetto rimanendo comunque assolutamente convincente. Qui non ci sono i silenzi lunatici di Squall Leonhart a spezzare la connessione tra protagonista e giocatore.



Nonostante sia spesso un gioco straordinariamente suggestivo, il consistente affidamento alla grafica in-game per le cut scene fa rimpiangere l'impatto di quelle (troppo rare e brevi) realizzate dallo studio Production I.G.



Le battaglie restano in tempo reale, ma risultano decisamente più complesse e piene di fattori da considerare rispetto ai precedenti *Tales*

La caratterizzazione sicura guida il plot in avanti senza intoppi, al punto che trascorrerà un buon numero di ore prima che solo si accenni a una minaccia globale. Si lavora piuttosto su scala ridotta, seguendo missioni personali che vanno in fin dei conti a dipingere un'epopea fatta di storie individuali. Un ampio cast di PnG volteggia dentro e fuori dallo svolgimento della storia, fili della trama vengono introdotti e pendono per ore senza che il giocatore nemmeno se ne accorga e tutto il tempo si viene trascinati sempre più a fondo nell'universo di Terca Lumireis.

Il flusso del gioco viene facilitato da battaglie in tempo reale che restano godibili grazie agli scontri non casuali e da un'abbondanza di rimedi per la salute e la vita che, in coppia con un'impostazione della difficoltà regolabile nel mezzo del gioco, minimizza la frustrazione. Tutto fa comunque parte dei collaudati dettami dei *Tales*. Gli sforzi nel creare questo gioco sono stati profusi altrove, ed è questo che lo fa brillare. **[8]**

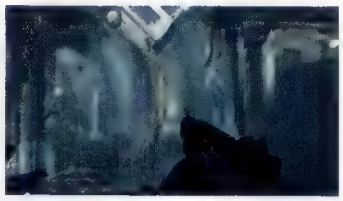
LEGENDARY

FORMATO: 360 (VERSIONE PROVATA), PC, PS3
USCITA: DISPONIBILE PUBLISHER: ATARI/GAMECOCK
SVILUPPO: SPARK UNLIMITED PEGI: 18+

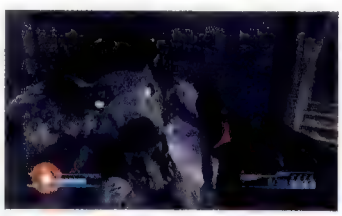
Gli sparatutto sono un credo molto aperto. Se *BioShock* e *Half-Life 2* ci hanno stupito per la loro affinità alla letteratura e i loro avvincenti personaggi, ci saranno sempre altri giochi a ricordarci che per accedere a questo culto basta possedere un'arma e qualcuno verso cui puntarla. Ma, *Legendary* avverte, se la vostra massima ambizione fosse creare un gioco in cui sparare a grifoni e altre creature mitologiche, assicuratevi prima di implementare come si deve questa basilare meccanica.

Il gioco ha comunque un suo perché. I mostri mitologici che imperversano per la moderna New York dopo l'accidentale apertura del Vaso di Pandora sono infatti ben realizzati e animati. Peccato che dar loro la caccia non sia particolarmente eccitante. Parte del problema risiede nel ritmo del gioco e nella decisione di lasciare il giocatore quasi disarmato per le prime ore dell'avventura, ma ancor più imperdonabili sono i controlli di infima lega e l'arsenale fiacco. Nella versione 360 persino girarsi è difficoltoso, per non parlare della scarsa reazione ai comandi. Pur non potendo sollevarsi a più di quindici centimetri dal suolo, correre e saltare imprime una poderosa spinta orizzontale al proprio movimento, una combinazione poco raccomandabile per le sezioni platform del gioco.

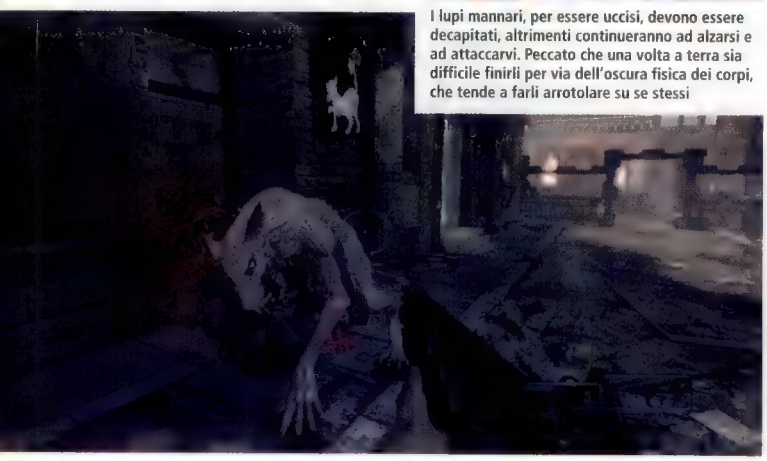
Legendary inizia a diventare interessante subito dopo i primi due capitoli, non appena allenta il guinzaglio legato alla gola del giocatore durante i livelli iniziali. Il team di sviluppo ha senza dubbio il gusto dello spettacolare (resterete stupefatti non appena affronterete l'enorme golem fatto di auto e detriti metallici), anche se questi rari momenti servono solo a far risaltare per contrasto quanto stupide e noiose siano le azioni vere e proprie. Anche le ambientazioni risultano ben realizzate e, una volta usciti da fogne e metropolitane, vi stupiranno per la loro bellezza. È proprio un peccato che questi sprazzi d'ingegnosità siano contenuti in un gioco che per il resto offre, nemmeno sempre, solo il minimo indispensabile in termini d'interazione. **[4]**



Le Narl sono tra i nemici più riusciti di tutto il gioco. Ridono come dei bambini, lanciano i vostri commilitoni trasformandoli in lame rotanti improvvisate e si adoperano per possedere qualche oggetto da tirarvi addosso

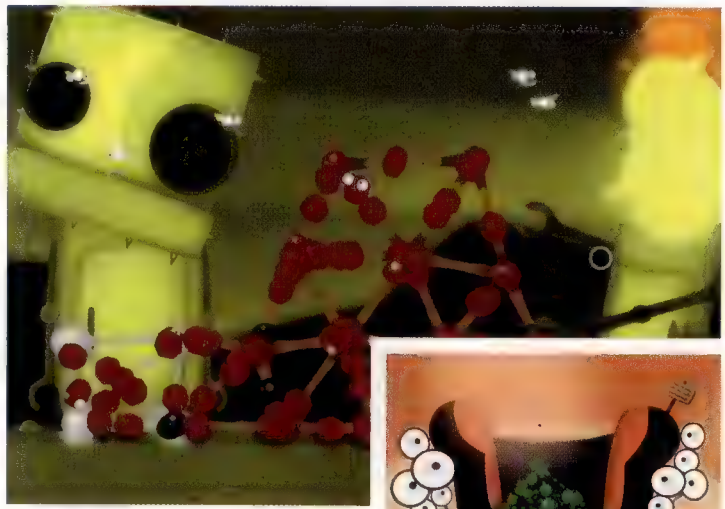


I lupi mannari, per essere uccisi, devono essere decapitati, altrimenti continueranno ad alzarsi e ad attaccarvi. Peccato che una volta a terra sia difficile finirli per via dell'oscura fisica dei corpi, che tende a farli arrotolare su se stessi



WORLD OF GOO

FORMATO: PC (VERSIONE PROVATA), Wii
USCITA: NOVEMBRE (USA), TBA (PAL)
PUBLISHER: 2D BOY SVILUPPO: INTERNO PEGI: TBA



Al di là della brutale difficoltà degli ultimi livelli, ogni stage contiene dei Criteri di Discernimento per il Completamento Ossessivo (Obsession Completion Distinction Criteria nel gioco) che premiano il giocatore che completasse le sfide con più palle o meno mosse

Fedele alle sue origini e meravigliosamente progettato, *Tower of Goo* è qui presente come metagioco in Rete che vi oppone al mondo nell'impresa di costruire la torre più alta a partire dalle sfere a disposizione

Il punto, quando si parla di *World of Goo*, non è mai stato il fascino delle sue meccaniche. L'originale *Tower of Goo* del cofondatore di 2D Boy Kyle Gabler si era già dimostrato un download freeware imperdibile, che prendeva il composto piacere ingegneristico di *Bridge Builder* e *Pontifex* (e conseguentemente di *Elefunk*) per infondergli un nuovo stile antropomorfo e una nuova anima.

Il punto era se *World of Goo* sarebbe o meno riuscito a calare il gameplay stringato del primo titolo in un'ossatura degna di un'uscita commerciale a prezzo pieno. La risposta ovviamente è sì, e lo fa al massimo delle sue potenzialità.

Anziché conformarsi alla strategia di molti altri titoli del genere che sono passati dalla distribuzione indipendente a quella commerciale, espandendosi semplicemente in volume all'interno di un gameplay restato monocorde, la ex dipendente di EA 2D Boy ha preso a esempio *Portal*, cucendo le sue sfide basate sulla fisica sull'allegorica autobiografia di un gruppo di creativi che si libera dalle grigie macchinazioni delle granitiche megacorporazioni videoludiche.

Trasudando una fluidità che si infiltra in ogni singola interazione e design dei livelli e costruendo una struttura perfetta nell'introduzione dei diversi tipi di sfere, il gioco sale in crescendo verso le sfide più meticolosamente (quasi sadicamente) elaborate prima di introdurre un enorme cambiamento nel quarto atto, portando una ventata d'aria fresca nel gameplay proprio quando si comincia a chiedersi quanto ancora la formula potrà resistere.

Le meccaniche arrivano quasi a vacillare soltanto quando le sfide riuniscono equilibrio precario e reazioni fulminee. Le sfere si muovono infatti in modo autonomo e spesso possono non essere a portata di mano oppure troppo raggruppate, rendendone in tal modo difficile la selezione, ma è proprio questa vitalità che dona a *World of Goo* la sua seducente tensione. Magistrale, e potenzialmente diretto verso uno status di culto sia su Wii che su PC. **[8]**

TRACKMANIA DS

FORMATO: DS USCITA: 14 NOVEMBRE (UK) POSSIBILE
PUBLISHER: FOCUS HOME INTERACTIVE
SVILUPPO: FIREBRAND GAMES PEGI: 3+

È *TrackMania* su DS, e funziona a meraviglia. Le prossime parole potranno quindi sembrarvi ridondanti, ma questo gioco tende a esaltare chi lo prova. La cosa migliore è la sua fluidità: 60 impeccabili frame al secondo che riescono a gettare al vento qualsiasi avvertimento sulla grafica leggermente pixellosa. La velocità delle auto di *TrackMania*, siano esse auto da rally, 4x4 o F1, fa sembrare inoltre quelle degli altri racing su DS dei carrelli da golf.

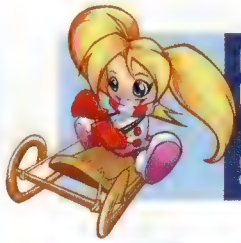
La struttura del gioco è, fortunatamente, rimasta invariata: vincendo poche gare in singolo si guadagnerà abbastanza Copper (la moneta del gioco) da iniziare a comprare fantasiosi elementi per l'editor dei tracciati e le prime piste sbloccabili. Le cento e più

Il multiplayer è composto da una vasta gamma di sfide ben assortite che inevitabilmente porteranno, in eguale misura, a un terapeutico mix di tifo e imprecazioni

Gli sviluppatori hanno fortunatamente resistito alla tentazione di aggiungere inutili fronzoli come acrobazie da eseguire col touch screen, utilizzato invece per mostrare un provvidenziale timer indispensabile in corse tutte improntate alla traiettoria perfetta e al restart istantaneo

corse della modalità in singolo cominciano in modo piuttosto semplice per poi complicarsi con salti, muri da scalare e tutti gli altri tocchi di classe che hanno reso famosa la serie. Inoltre, nonostante l'ottimizzazione dei tipi di corse, che possono ricondursi alla triade tracciato-deserto-offroad, esse riescono a sfoggiare abilmente quasi tutti i rudimenti della costruzione di piste.

L'editor è più in forma che mai, tanto che bastano pochi minuti per realizzare un semplice tracciato anche se, di tanto in tanto, emerge qualche problema di macchinosità con i comandi tattili e con le limitazioni di memoria. Nonostante infatti si possano salvare fino a 60 tracciati, non è possibile costruire piste titaniche né salvare i ghost delle auto. Si tratta però di omissioni comprensibili in un gioco che riesce nella grande sfida tecnica di riproporre su DS, intatto, il cuore della serie di *TrackMania*. Per quel che riguarda i giochi di corse per DS, non ci sono paragoni, né per profondità né per stile. **[8]**



LINE RIDER 2: UNBOUND

FORMATO: DS USCITA: DISPONIBILE (USA) TBA (EUR) PUBLISHER: GENIUS PRODUCTS SVILUPPO: INXILE PEGI: 3+

Righe distruttibili vanno a unirsi ai trampolini, alle botole e agli effetti speciali nel nuovo set di strumenti di *Unbound*, ma nessuno istruisce i nuovi utenti sulle vette che possono raggiungere

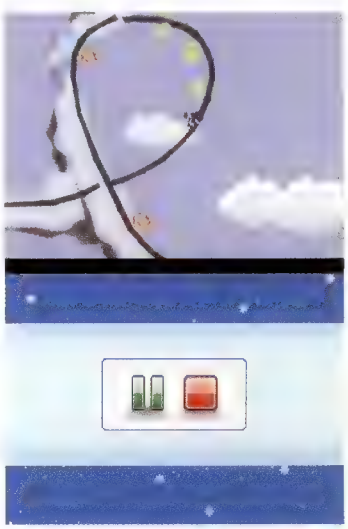
Nonostante il confronto tra i due titoli possa sembrare infelice, *Line Rider 2* affronta lo stesso dilemma del *World of Goo* di 2D Boy: com'è possibile riadattare al mercato un successo del panorama videoludico freeware?

La risposta di InXile, aggiungere una modalità storia precostruita, può sembrare l'uovo di Colombo, ma, nella pratica, porta il gioco tutto a schiantarsi proprio come accade al giocatore in molti dei suoi ottovolanti disegnati approssimativamente. Per facilitare il compito d'imparare sia l'utilizzo dei suoi tool creativi che le leggi generali del suo universo, InXile ha creato dei livelli sempre più complessi per poi mutilarli e lasciare al giocatore il compito di completarli con lo stilo.

Allo stesso tempo, tuttavia, anche gli strumenti dell'editor dei livelli (primariamente una bandiera che permetteva di segnalare i punti su cui lavorare) sono stati sfoltiti, rendendo l'intero story mode una traballante e singhiozzante sequela di linee disegnate e ridisegnate sperando che il tedioso spostamento di pochi pixel sortirà l'effetto desiderato.

Ma il vero fascino di *Line Rider* sta tutto nella creatività degli utenti e InXile, ben conscia di ciò, andrebbe encomiata per essere riuscita a creare uno dei sistemi di community online più robusti mai concessi al portatile Nintendo, che permette agli utenti di collegare il gioco a un profilo web da cui potranno sfogliare e segnalare i tracciati da scaricare più tardi.

Sfortunatamente, sino ad ora, tutte le creazioni caricate sono poco più che zampe di gallina, soprattutto se paragonate alla bellezza e alla complessità che si può raggiungere col PC. Tutto ciò potrebbe cambiare non appena gli utenti impareranno a sfruttare a proprio vantaggio le limitazioni della piattaforma, anche se *Unbound* resta in definitiva un titolo poco accogliente per i neofiti che sperava di raggiungere con la sua grande trasformazione. **[5]**



Lo story mode premia le costruzioni più temerarie con gettoni per sbloccare varie ricompense. Talvolta però il sollievo più grande consiste nel finire la corsa

EINHÄNDER

Benvenuti nel mondo della follia, dove uno shooter nato momento sbagliato e realizzato da uno sviluppatore di GdR è

Il gemito di una sirena antiaerea rompe il silenzio e il buio totale dei primi momenti di *Einhänder*. Prima che una dissolvenza opposta riveli un futuristico veicolo spaziale che sorvola gli alti torrioni e gli edifici di un panorama urbano alla Blade Runner, una voce robotica gracchia freddamente un avvertimento in tedesco. Le ragioni dello stato di allerta sono ignote, ma per qualunque giocatore al corrente delle curiose premesse che fanno da sfondo alla produzione del gioco questo era solo l'ultimo di una serie di campanelli d'allarme.

Raramente, in effetti, gli assunti di un nuovo titolo sono stati tanto carichi di oscuri presagi. Se solitamente un gioco disastroso contiene almeno un buon ingrediente poi guastato dal resto, quasi ogni materia grezza costitutiva del primo e unico shooter a scorrimento orizzontale di Squaresoft sapeva di catastrofe. L'epopea tradizionale del produttore di giochi di ruolo leader in Giappone, sfaccettata e ricca di dettagli narrativi, era l'esatta antitesi dei riflessi fulminei richiesti dal classico sparatutto arcade. Le tecniche impiegate per risucchiare l'utenza nei meandri dei due tipi di gioco sono tanto dissimili tra loro da richiedere regole e metodologie praticamente opposte. Che la compagnia abbia scelto di porre i suoi più talentuosi designer di GdR al lavoro su qualcosa di cui pressoché nessuno di loro aveva alcuna esperienza, dunque, è a dir poco straordinario. Così come sfida ogni logica che il risultato finale sia probabilmente uno dei migliori esponenti di quello stesso genere prima da essi inesplorato.

Enormi nemici segmentati riempiono lo schermo animati in modo fluido, robusto, credibile. Ovattati cieli notturni vengono squarciati dalla fugace comparsa di una folgore, e gli sfondi scuri e minacciosi conferiscono drammaticità agli enormi macchinari tridimensionali e agli inquietanti boss. Le carrellate e i tuffi della telecamera modificano continuamente il punto di vista da laterale ad angolazioni isometriche di tre quarti, animando ogni stage con una esaltante coreografia prospettica. La visuale talvolta scorre lungo un'area a velocità prefissata, costringendo ad adattarsi alla cadenza del gioco, talaltra si arresta improvvisamente, inviandovi contro ondate di nemici.

Un momento affronterete un gigantesco cannone montato su un treno, distruggendo i macchinari pezzo dopo pezzo finché, invece di essere salutati da una spettacolare esplosione, non vi lascerete alle spalle il mezzo, ormai

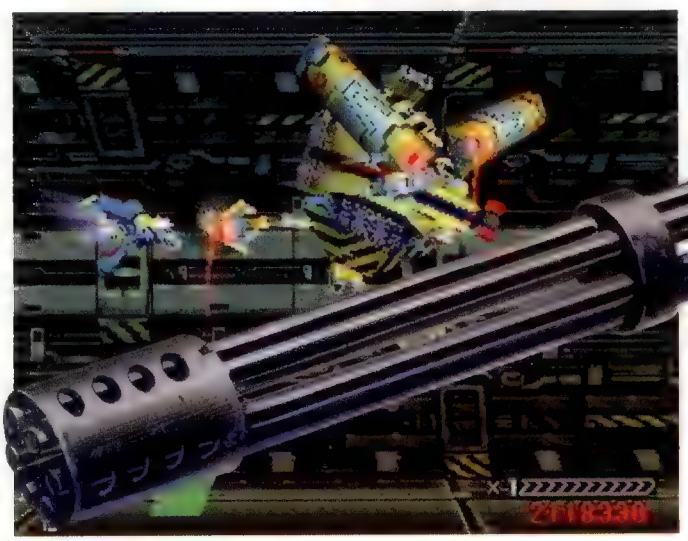
TIME EXTEND

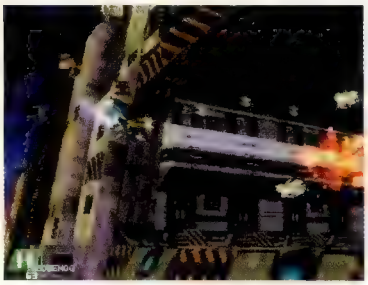
EINHÄNDER

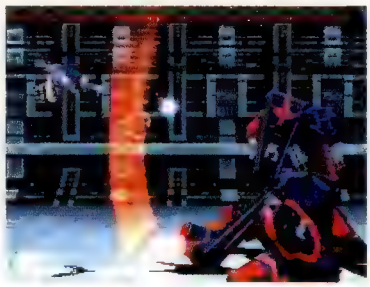
FORMATO: **PLAYSTATION**
PUBLISHER: **SQUARESOFT/SCE**
SVILUPPO: **SQUARESOFT**
ORIGINE: **GIAPPONE**
ANNO DI USCITA: **1997**

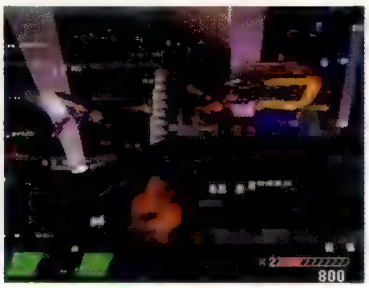
D-ER

sulla console sbagliata, uscito nel diventato un classico senza tempo









SQUARE LI FA E POI LI ACCOPPIA

All'apice della prosperità di PlayStation, Squaresoft era nota per le sue capatine in aree di design a lei estranee, dal beat 'em up 'realistico' *Bushido Blade* al titolo simil-*Tempest Internal Section*, tutti prodotti collaterali comunque sviluppati da studio esterni e presi sotto l'ala protettiva del publisher allo scopo di ampliare il proprio portfolio. Di converso, i creatori di *Einhänder* vennero selezionati uno per uno tra i pesi massimi del software interno, da *Final Fantasy VII* a *Parasite Eve*, da *Secret of Mana* a *Chrono Trigger*, e incaricati di creare uno shooter di riflessi puri su una piattaforma surclassata in partenza nel settore dalla sua arcirivale, il Sega Saturn.

Alcuni Gunpod cambiano modalità di funzionamento a seconda che siano situati in posizione ventrale o dorsale. Uno, il Wasp, spara potenti razzi in linea retta da un lato e più deboli missili a ricerca dall'altro

Final Fantasy VII fece da basamento per la costruzione dell'imponente statura tecnica e della trama interessante e sfaccettata di Einhänder

inservibile; l'istante dopo, per contrasto, il vostro cammino sarà bloccato da un carro armato veloce ed energico che salta continuamente avanti e indietro da lontani livelli di parallasse al primo piano, ricordando nel suo ritmo sostenuto le migliori prove di Treasure nella definizione delle aree vantaggiose e vulnerabili degli avversari entro un dato scenario. Risulta chiaro da ciascuno di questi esempi quanto Squaresoft riuscisse a trarre dalla macchina Sony e come le lezioni apprese da *Final Fantasy VII* e consimili fecero da basamento per la costruzione dell'imponente statura tecnica e della trama interessante e sfaccettata di *Einhänder*, che tuttora spicca come un prodigio di tecnologia e di sfoggio immaginifico. Quasi altrettanto prodigioso era il fatto che i creatori di tutto questo fossero esordienti nel genere al lavoro su un sistema abitualmente snobbato dagli *shoot'em up*.

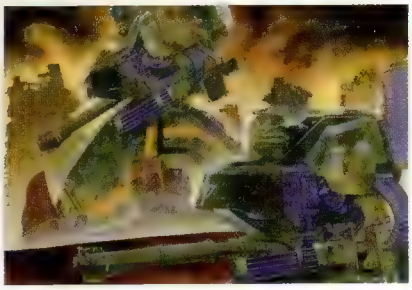
Pur avendo vinto la guerra generale dei formati ben prima dell'uscita di *Einhänder*, la sconfitta della PlayStation sul fronte degli sparatutto tradizionali, settore saldamente in mano al Saturn, era arcinota a tutti: *DonPachi*, *Battle Garegga*, *Soukyugurentai*, *Strikers 1945* e *Radiant Silvergun*, più un autentico torrente di altri capolavori, avevano assicurato da tempo la palma di nuova terra promessa dello shooter alla console Sega. La capacità di quest'ultima di generare svariati livelli di parallasse, sprite di dimensioni ragguardevoli e vivaci effetti particellari in 2D rubava sviluppatori al sistema più massificato e improntato al 3D prodotto da Sony. La scelta della piattaforma operata da Squaresoft, per quanto senza dubbio dettata dagli obblighi contrattuali, andò dunque controcorrente così come la decisione di modellare la grafica in un 3D sontuoso (pur essendo lo spostamento della navicella limitato ai consueti due assi), che pareva mettere il progetto ulteriormente a rischio.

Il risultato è mozzafiato. Rompendo attraverso le insegne al neon di una metropoli futuribile, le schegge di vetro piovono tutt'intorno come grandine, e una scena più avanti si scende verticalmente verso il cuore di una città sotterranea in rovina. Nell'oscurità, droidi nemici dalla lunga coda fluttuano qua e là, cercando il vostro veicolo con le loro luci di perlustrazione che, come le fosforescenze dei pesci degli abissi, tremolano a mezz'aria in un buio denso come inchiostro. Ogni sequenza del gioco è diretta con precisione, definita da idee chiare e limpide ed eseguita in un 3D solido come roccia.

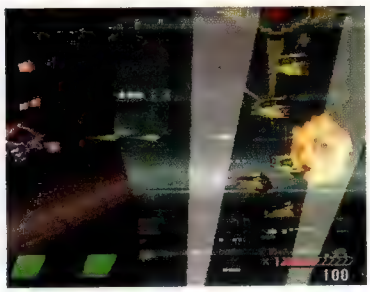
Gli scontri coi boss, non lunghi o complessi come quelli di *Radiant Silvergun*, ne condividono comunque alcuni tratti. Annunciato da un'ossessionante sirena della polizia, ogni nemico di fine livello è composto da più parti, da smantellare una per una per ottenere i bonus più alti o da sconfiggere nel minor tempo possibile in cambio di una ricompensa alternativa. Tutti gli avversari del gioco, robotici e meccanici, sono animati da movenze e caratteristiche organiche. Il miniboss del quarto stage, creatura grottesca dimenticata dall'evoluzione, si issa fuori da un lago con lunghe braccia di orango e mira alla vostra nave con la sua coda da rettile.

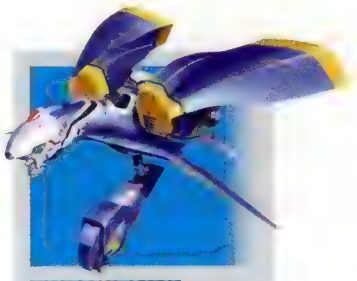
Il plot insolitamente ben delineato di *Einhänder* rispetto alle nebulose premesse dei colleghi di genere è palesemente frutto ed ennesima dimostrazione della naturale predilezione di Squaresoft per l'aspetto narrativo del videogioco. Ambientato in un lontano futuro, racconta la storia di una guerra combattuta tra una comunità di umani residente sulla colonia lunare di Selene e gli abitanti del pianeta Terra. Nei panni di un pilota della Forza d'Attacco Speciale di Selene, il proprio compito è di entrare nell'orbita terrestre in una missione suicida per raccogliere informazioni segrete e causare quanti più danni possibile nell'impresa. Frammezzo a ogni livello, i vostri capi elargiscono nuove informazioni e parole d'incoraggiamento fino alla rivelazione ultima delle loro reali intenzioni. La vostra penultima incombenza è eliminare una navetta nemica in rotta di collisione con la Luna in una sezione in crescendo che intensifica la musica, la storia e l'azione fino a una roboante e frenetica corsa contro il tempo. Raggiungendo con successo l'obiettivo, intercetterete l'ordine di annientare la vostra nave ricevuto da uno squadrone alleato. La memorabile conclusione del gioco vi cala in un pirotecnico scontro spaziale con i vostri ex comandanti, che fino a quel momento avevano controllato il vostro destino e le vostre azioni.

Il titolo *Einhänder* deriva dal meccanismo che pende dal fondo della nave, un rampino



Le meccaniche del punteggio di *Einhänder* premiano uccisioni rapide e consecutive con moltiplicatori fino a un massimo di 16x, introducendo un'elaborazione strategica del ritmo di gioco che giova a chi sa mantenere il controllo





TRE UOMINI IN NAVE

Le tre navette base di *Einhänder* agiscono con modalità sorprendentemente difformi. L'Astraea FGA Mk I può montare due Gunpod per volta e sparare dalle due bocche di fuoco separatamente o simultaneamente. L'Endymion FRS Mk II può equipaggiarne tre, consentendo al giocatore di conservare diversi tipi d'arma appropriati alle varie situazioni, ma controbilancia tale vantaggio con la ridotta capacità in munizioni delle stesse. Infine, l'Endymion FRS Mk III, la più difficile da domare, è dotata di un solo slot per i Gunpod, ma rimedia con una doppia mitragliatrice con munizioni illimitate. Due caccia extra vanno sbloccati soddisfacendo certi criteri durante il gioco, ed entrambi appartengono alla fazione nemica: uno dei due, soprannominato 'Sodom' nella versione giapponese, proviene dalle prime battute del gioco e possiede una mitragliatrice la cui rapidità di fuoco dipende direttamente dal corrente moltiplicatore del punteggio.

che consente di applicarvi una varietà d'armi nel più tipico stile degli shoot 'em up. Alla maniera di Squaresoft, però, arriva una spiegazione in termini di plot al principio astratto del sistema d'armi di *Einhänder*, il braccio estendibile a cui i Gunpod, che possono essere rubati ai nemici, vanno applicati. Ogni arma ha un uso limitato, decisione coraggiosa che introduce un elemento di gestione risorse nel parapiglia, e quando esaurita si passa al braccio stesso per attaccare i nemici e deflettere i proiettili più piccoli. Gli otto Gunpod di base più i sei segreti sono tutti ben bilanciati, e scegliere lo strumento giusto per ogni occasione è d'importanza cruciale. Il conseguente obbligo di memorizzazione degli schemi d'attacco e di sperimentazione del set di Gunpod ottimale non ha mancato di attirare critiche, ma raffinare in tal modo le proprie tecniche non è davvero diverso dai percorsi perfetti elaborati in altra sede dai più fanatici seguaci dell'high score per sfuggire alle salve di proiettili.

Ironicamente, l'unico membro dello staff dotato di esperienza negli shoot 'em up non aveva nulla a che fare col design o la realizzazione delle meccaniche impiegate nel gioco. Kenichiro Fukui, compositore di *Einhänder*, era stato dapprima impiegato in Konami, per la quale aveva collaborato a punti fermi del genere come *Gradius 2*, *Sunset Riders* e *Xexex*. La colonna sonora di *Einhänder*, primariamente techno, è inconsueta per la Square del tempo, ma le sue fondamenta elettroniche sono arricchite da elementi provenienti da più stili musicali. Nel primo livello, le percussioni su un quartetto di tamburi sono mitigate dai tremolanti canti di una soprano e, più avanti, le pulsazioni del ritmo sono sovrastate da un rap sconnesso. Le musiche, dunque, evitano i cliché del classico sonoro techno da videogioco, aggiungendo un senso d'urgenza e interesse con degli sprazzi di tranquillità.

Per aggiungere rigiocabilità, Squaresoft nascose in ciascun livello tre bonus dai criteri di sbloccaggio sempre indeterminati e tenuti ben segreti. Gli incarichi da portare a termine sono creativi e richiedono di affrontare il gioco in maniere inusuali che ricordano da vicino i più fantasiosi tra gli Obiettivi dell'era odierna. Questo profondo sottotesto, inaccessibile a tutti tranne che ai più scrupolosi, illustra ancora una volta la competenza e l'intelligenza dell'approccio di Squaresoft al suo shooter orizzontale. Tutto avrebbe potuto e forse sarebbe dovuto andar male, ma il team deputato al progetto ha compiuto un'incredibile impresa di design e realizzazione, confezionando un gioco in cui forma e funzionalità raggiungono e sorpassano quasi tutte le fonti d'ispirazione che i suoi creatori devono aver studiato con zelo incredibile durante lo sviluppo. A seguito dell'uscita, i membri del team di *Einhänder* vennero nuovamente scorporati e reindirizzati verso più ortodossi progetti interni, lasciando la brillante incursione della casa nel genere degli sparatutto una curiosità spettacolare e singolare mai più, purtroppo, ripetuta.

THE MAKING OF...
MAX PAYNE

Dai sottopassaggi di Manhattan a Mark Wahlberg, l'hard boiled videoludico secondo Remedy

FORMATO: **PC, PS2, XBOX** PUBLISHER: **GOD (PC), ROCKSTAR (CONSOLE)** SVILUPPO: **REMEDY** ORIGINE: **FINLANDIA** ANNO DI USCITA: **2001 (2002, PS2)**

Dal 2001 al 2003 non fu solo una telecamera in terza persona a far girare il mondo attorno a Max Payne. Né lo fu la semplice vista della sua grafica eccellente, o del salto del PC in una landa di console da cui non sarebbe mai più tornato davvero. Più di ogni cosa, fu l'uomo in persona. Trascinante thriller realizzato da appena due dozzine di persone (una "band garage", come la definisce lo scrittore **Sam Lake**) a Espoo, in Finlandia, era la storia di un uomo al collasso. La porta si apriva su una scena di devastazione, su una moglie e un neonato massacrati da balordi drogati, e in un minuto di tempo di New York il videogioco trovava una nuova sete di vendetta.

"Per me, il punto d'inizio era l'archetipo dell'investigatore privato, del poliziotto da hard boiled", dice Lake, il cui volto non avrà mai bisogno di essere stampato finché Max, per motivi che forse conoscerete già o che comunque ben presto apprenderete, apparirà in uno screenshot. "Il team voleva le immagini e le idee viste in innumerevoli film d'azione e sul crimine, o anche nella cultura pop in generale. Qualcosa che non si era visto spesso nei giochi".

"John Woo aveva i suoi film d'azione con tutta quell'immondizia che volava ovunque: volevamo quello stile", dice il capo programmatore **Olli Tervo**. "Dovevano succedere un sacco di cose".

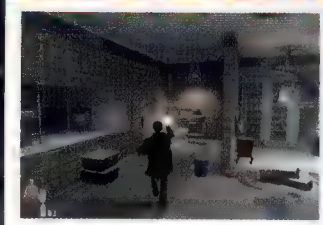
"Una delle prime cose che facemmo tecnologicamente parlando fu il sistema particellare", aggiunge **Sami Vanhatalo**, il capo artista tecnico del gioco. "E una volta visti tutti gli effetti particellari vorticare in quella moviola il pensiero comune era: 'Ne dovrà uscire qualcosa di buono'".

A Lake, tuttavia, interessava più il cattivo, quel cattivo strisciante e contagioso di un moderno film noir. Voleva una storia "più profonda e psicologica" di quelle esistenti negli action del tempo, qualcosa che trattasse del fermento interiore quanto di quello esteriore, della città e delle persone. Molto di ciò che oggi distingue *Max Payne* è l'aria *altra*, quasi scandinava che irrompe nelle strade newyorkesi, indugiando alle finestre mentre una tormenta impenetrabile offusca la skyline. Il Ragnarok, versione norrena della fine del mondo, era un'associazione di idee naturale quanto qualunque anfratto o buio vicolo, suggerisce Lake.

"Il viaggio di Max è la storia di un uomo che è stato spinto talmente a fondo in una situazione folle e impossibile che la normale vita quotidiana ha perso ogni significato"

"Il viaggio di Max è la storia della vendetta di un uomo che è stato spinto talmente a fondo in una situazione folle e impossibile che la normale vita quotidiana ha perso ogni significato. È sparita. Non si poteva descrivere cosa stesse accadendo in quel contesto, o almeno Max non poteva. Tutto quel che resta sono archetipi e metafore, mostri e demoni. Si trasforma in mito. Apportarvi tutti quei riferimenti sembrava dunque la cosa giusta da fare". Oltre, ricordiamo a Lake, a un non piccolo tasso di comicità, qualcosa che normalmente non si ritroverebbe tra bambini morti e mazze da baseball. "Non volevamo evitare queste esasperazioni, perché il giocatore creerà situazioni comiche in ogni caso. L'humour è una parte naturale del giocare i videogiochi e, come scrittori, si tenta sempre di accordarsi all'esperienza ludica. Se si è troppo seri, gli sforzi saranno vani".

Lo sviluppo di *Max Payne* abbracciò diversi anni, con il '96 e il '97 testimoni del grande salto dagli acceleratori 3D dell'era di *Quake II* a schede capaci, come Remedy avrebbe scoperto, di un realismo quasi fotografico. Finché non intervenne la tecnologia, il gioco aveva uno stile più fumettistico, disegnato interamente a mano. "Ma se volevamo ambientare il gioco in, diciamo, uno squallido motel di New York, avevamo bisogno di un qualche tipo di documentazione", dice Vanhatalo. "Avevamo già mandato gli artisti in alcuni distretti veramente pericolosi con un paio di guardie del corpo, e così ci accorgemmo che avevamo già delle foto. Perché non usarle come basi per le nostre texture? Occorrevano un bel po' di accorgimenti artistici per farle



PAD ROVENTI

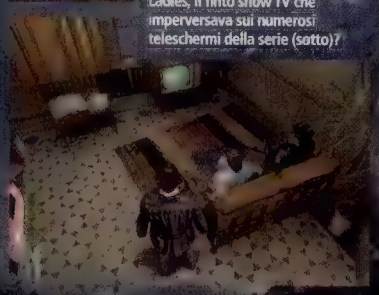
Siamo sicuri di aver mandato di traverso il caffè di Vanhatalo menzionandogli la conversione PS2 del primo episodio. Riprendendosi, ci spiega: "Potremmo dire che *Max Payne* si sarebbe trovato meglio su console dal principio, ma eravamo sviluppatori PC che traevano il meglio da ciò che avevano. C'è una valanga di buoni giochi in terza persona che utilizzano controlli che avrebbero funzionato perfettamente allora, ma quelli su PS2 lasciavano moltissimo a desiderare. Non c'è niente di sbagliato negli stick analogici, semplicemente non avemmo il tempo di rifinire i controlli".

"I team di Rockstar fecero un lavoro stupefacente comprimendo l'uso di 200 Mb di memoria e un milione di allocazioni nella PS2", dice Mäki. "I porting furono tanto ardui tecnicamente da ridurre il tempo a disposizione per tutti gli altri aspetti. Questo è parte del motivo per cui, nonostante possiamo far girare *Alan Wake* su PC, ci manca ancora il supporto per mouse e tastiera. Ora lavoriamo all'opposto: l'ideale nell'industria ormai è diventato il procedimento da console a computer".

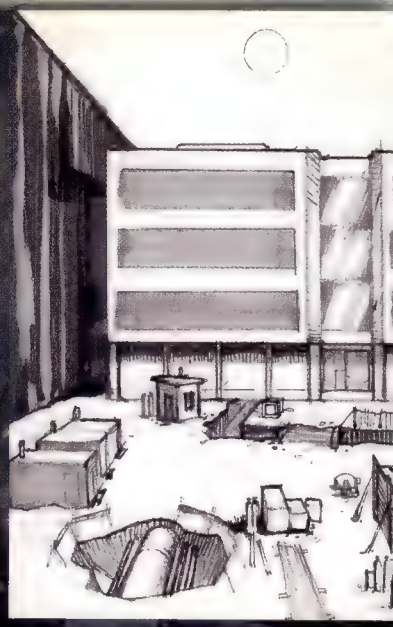
funzionare: ad esempio, escludere tutte le informazioni sull'illuminazione. Una volta usate per decorare parte del gioco, tutti esclamavano: 'Wow! Era quello che cercavamo di creare'".

In realtà, non tutti lo fecero. Ad alcuni, come spiega il cofondatore dello studio e direttore dello sviluppo **Markus Mäki**, l'impiego di texture dal mondo reale parve più una fine che un inizio. "Per loro non si era più artisti se si faceva qualcosa di simile. Ma se ci si vuol basare sul mondo reale, è semplicemente la cosa sensata da fare". Vi fu mai il timore che non avrebbe funzionato? "Non penso fosse un'opzione".

Lake aveva già lanciato l'idea di usare vignette da graphic novel per le cut scene del gioco, riprendendo se stesso in alcuni esempi 'pesantemente elaborati con Photoshop'. Ma i vantaggi, dice Mäki, già parlavano da sé: "Con una graphic novel, tutte le sfumature si trovano nella testa del lettore, e sarebbe molto più difficile raggiungere quel livello con sequenze in-game o addirittura prerenderizzate. Ora si può farlo in modo credibile, ma allora era tutto



Come dimenticare Lords and Ladies, il finto show TV che imperversava sui numerosi teleschermi della serie (sotto)?



un altro paio di maniche. E c'era un altro motivo: la produzione.

"Abbiamo comunque ottimizzato e riorganizzato moltissimo la storia, ma una volta fatte le graphic novel si poteva tagliarle, fissarle al muro, seguire con lo sguardo l'intero gioco e dire: 'Questa parte dovrebbe trovarsi qui'. E così, ecco servita una modifica drammatica del plot in trenta secondi netti. Fosse pure stato necessario rifare del materiale visivo, si parlava di un giorno o due, anziché di una settimana passata a realizzare sequenze cinematografiche".

Fan e critica conoscono fin troppo bene, ovviamente, l'effetto collaterale della visione di Lake: un risvolto metareferenziale degno di Stephen King, che vedeva lo scrittore svegliarsi un mattino per scoprire di esser diventato egli stesso il suo personaggio. "Si parlava ancora dell'ascesa del fotorealismo, e al tempo non sembrava chissà cosa", ammette circa l'applicazione della texture del suo volto sulla testa poligonale di Max. "Con tutte quelle illustrazioni colorate a mano, nessuno mi avrebbe riconosciuto comunque. Ma andiamo avanti un paio di anni fino alla fine del progetto, mentre usiamo fotografie per tutte le texture del gioco, ed eccomi lì. A quel punto, l'idea potrebbe effettivamente avermi turbato".

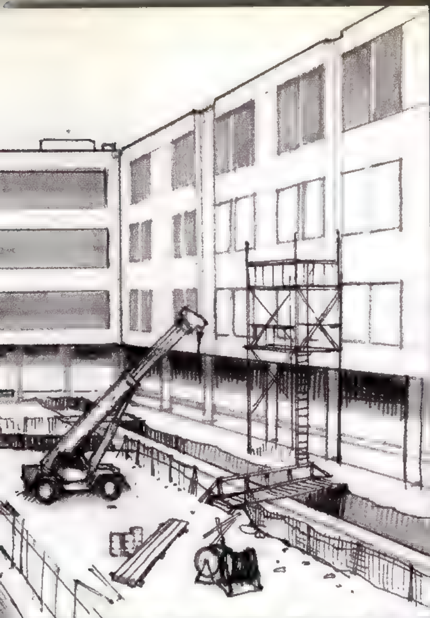
Insiste però sul fatto che sia stato divertente, specie quando il suo ruolo sempre più preponderante lo portò a scritturare amici e parenti nelle parti della nutrita schiera di poliziotti, politici, industriali e teppisti. "Se ci guardate, concorderete che non sembriamo esattamente dei gangster italiani", ammette Vanhatalo. "Ci capitava addirittura di fermare il ragazzo delle consegne a domicilio e di trattenerlo in ufficio per un po'". I credit del gioco, ci dicono, sono una cornucopia di nomi di cugini, di padri e di fidanzate, con qualche addetto ai lavori qua e là. Uno di loro è attualmente CTO in AMD.

Lake viene riconosciuto per strada? "Più che altro in fiere specializzate come l'E3, dove ho presentato innumerevoli demo di *Max Payne* e *Alan Wake*. C'è stata una volta, un paio di anni fa, in cui stavo rincasando dall'ufficio di Espoo; il quartiere non era male, ma la strada era totalmente deserta a parte me e un'auto, che rallentò abbastanza da farmi intravedere quattro persone che sbirciavano dalla finestra. Inverti il senso di marcia, mi passò davanti di nuovo e si fermò davanti a me. Due ne uscirono e mi gridarono di fermarmi, e a questo punto ero già abbastanza nervoso. Poi continuarono chiedendomi se ero Max Payne; volevano il mio autografo. Succede raramente, per fortuna. I finlandesi sono persone riservate, parliamo raramente con gli estranei.

"Stavo rincasando quando un'auto si fermò davanti a me. Due ne uscirono e mi gridarono di fermarmi. Continuarono chiedendomi se ero Max Payne; volevano il mio autografo"

"La cosa finì col richiedere una gran mole di lavoro, a ogni modo. È uno dei motivi per cui non desideravo rifarlo per il sequel, dove la tabella di marcia era molto più piena e la storia più consistente. La sceneggiatura del primo episodio era di circa 150-160 pagine, il seguito ne

La mancanza di kung-fu (date le influenze da est) fu risolta dal popolarissimo mod Kung-Fu Edition. "Era brillante", dice Vanhatalo. "Ci chiedevamo come fosse possibile una cosa del genere!"



totalizzò 600. Non aveva nessun senso sciupare nuovamente un mese o più di prezioso tempo da dedicare alla scrittura per quegli scatti. La prima volta non avevamo semplicemente scelta".

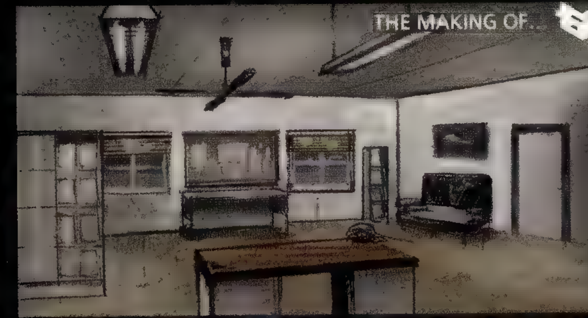
Max Payne 2, evoluzione a un primo sguardo del tutto logica dotata di una fisica migliore, di attori professionali e delle combo d'ordinanza, ebbe in realtà premesse del tutto diverse per i suoi creatori. L'acquisto da parte di Take-Two del publisher The Gathering aveva reso confusa qualunque precedente relazione con Rockstar Games, il cui interesse aveva comunque prodotto due meritevoli e difficoltosi porting su console del primo *Max Payne* [vedi box 'Pad roventi']. Ora ogni ostacolo era rimosso.

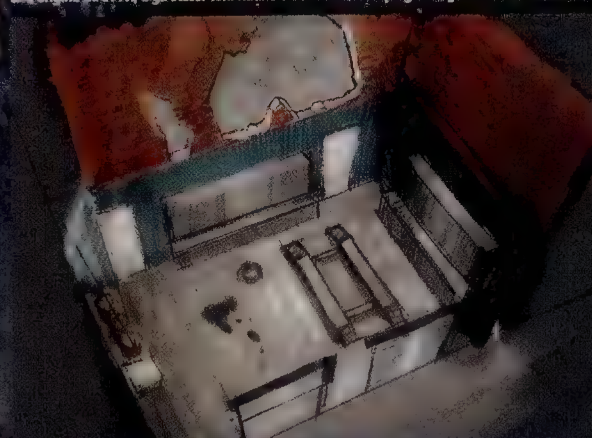
"Sono una compagnia di eccentrici che lavora in modo molto particolare", dice di loro Vanhatalo. "Ma siamo sorprendentemente compatibili. Non ricordo di un singolo caso in cui qualcuno abbia tentato di portarci nella direzione opposta a quella che noi desideravamo. Siamo sempre stati sulla stessa lunghezza d'onda".

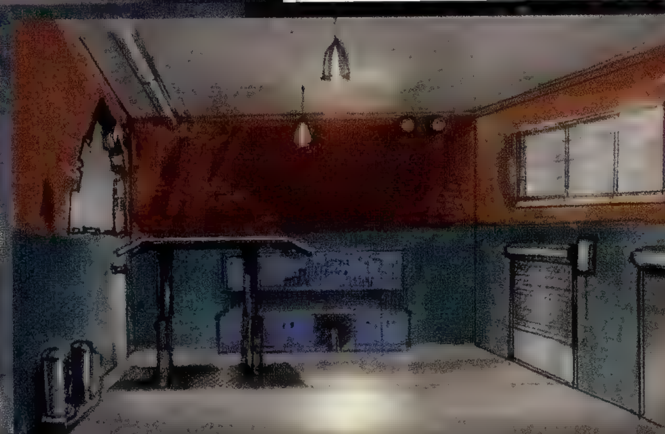
"Ricordo delle proposte alla *Stranglehold* da uno dei producer di Rockstar, per dei duelli in stile messicano e cose del genere. Ma non era davvero il momento giusto", aggiunge Mäki. "Volevamo tutti far salire i valori di produzione ed essere più ambiziosi con la storia. Sono gente semplice e onesta: si aspettano molto, ma danno anche moltissimo quando se ne ha bisogno. Dopo cinque anni passati a lavorare con loro, penso che nessuno di noi possa dirne male".

Mentre Remedy si accingeva a introdurre il sistema particellare ad alta quota nelle prime versioni dell'Havok, Lake fu lasciato a

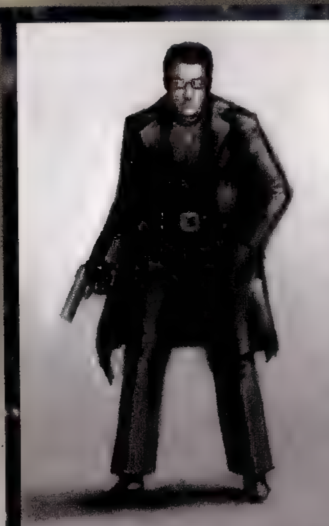
La geometria angolare e le texture dell'ambiente urbano presero forma grazie alla [illegible] dell'engine MAX-FX, e gli stessi toni nudi e crudi vennero impiegati in giochi come *The Darkness*

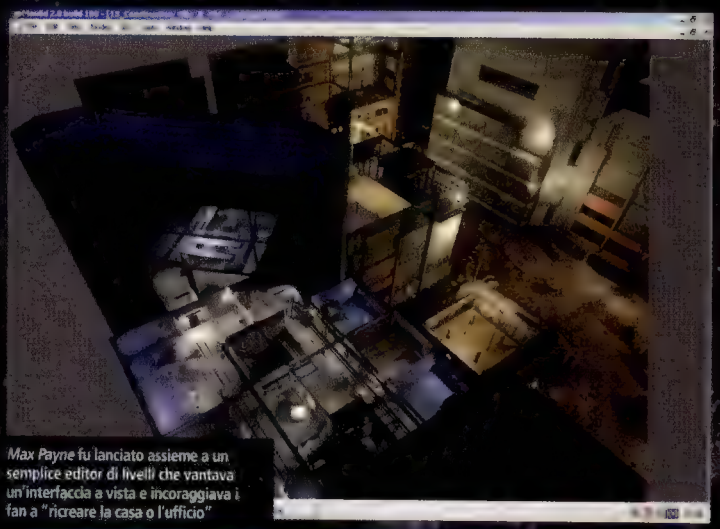




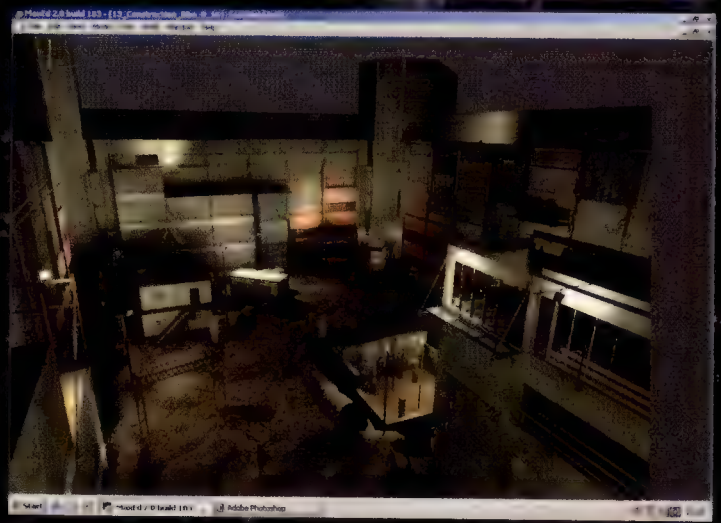


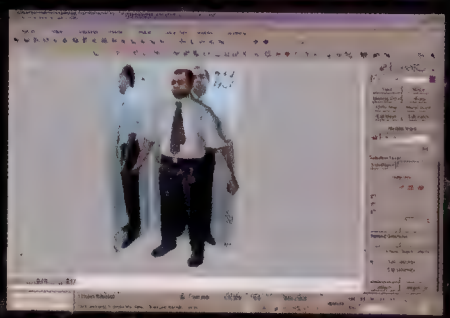
La concept art preliminare allude al precedente look del gioco, mentre le minacciose fotografie (sinistra) ne rispecchiano la successiva trasformazione. Si parlò con uno studio inglese di una conversione per Dreamcast, di cui gli uffici di Remedy ospitavano un kit di sviluppo





Max Payne fu lanciato assieme a un semplice editor di livelli che vantava un'interfaccia a vista e incoraggiava i fan a "ricreare la casa o l'ufficio"





Payne trovò un nuovo volto nell'attore Timothy Gibbs, che più avanti avrebbe, curiosamente, interpretato un detective in Sex and the City. Il metodo di Remedy rimase lo stesso, basato su sketch che determinavano riprese cinematografiche poi pesantemente elaborate via Photoshop

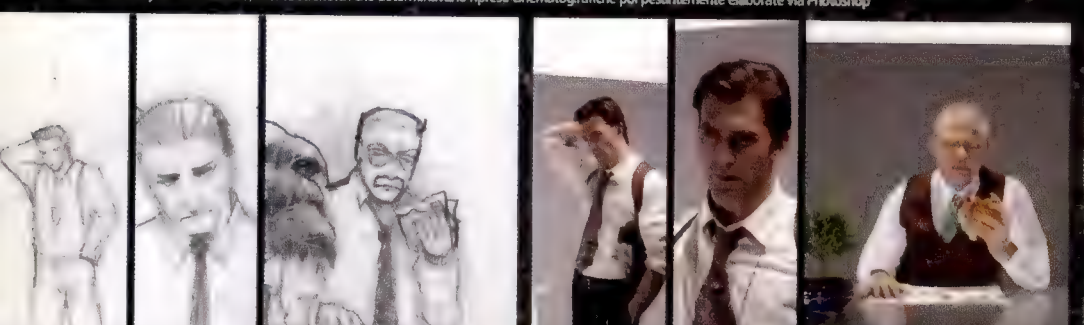
dibattersi nel più prevedibile dei dilemmi: cosa inventare? Cos'altro far subire al poliziotto che aveva distrutto il mondo dei suoi nemici (come loro avevano distrutto il suo) solo per ergersi su un ammasso di macerie? Nell'episodio dal lugubre titolo di *The Fall of Max Payne* apprendiamo la risposta: se la sua vita non poteva peggiorare ancora, poteva senz'altro complicarsi. L'arrivo di Mona Sax, *femme fatale* di un seguito ancora più grandioso, più fosco e più aperto, poteva porre problemi a una storia che, al suo meglio, narrava dell'isolamento e del disfacimento di un singolo uomo?

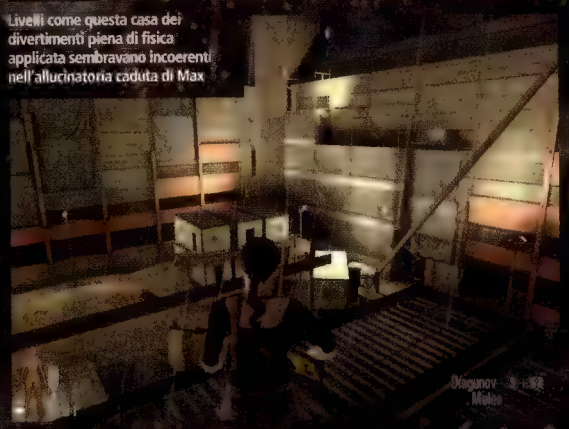
"Mi preoccupai e mi arrovellai molto", ammette Lake. "La ragione principale era il monologo interiore di Max. Era uno strumento molto importante, forse il più importante, attraverso il quale veniamo a sapere ciò che egli pensa e sente. Non è un recipiente vuoto. Volevo che si potesse passare a Mona [che divenne più avanti un personaggio giocabile], ed effettivamente, se vi fosse stato più tempo, sarebbe stato bello aggiungere livelli nei panni di Vinnie, Vlad e Bravura, ma era problematico. Alla fine, Max incornicia quelle sequenze con la sua narrazione, dicendo di non saper bene cosa sia accaduto o cosa Mona abbia fatto, ma che doveva essere andata pressappoco in questo o quel modo. In altre parole, giocando come Mona state in realtà facendo esperienza delle supposizioni di Max".

Forte anche di una performance comprensibilmente superiore offerta da Timothy Gibbs, attore professionista, il gioco ottenne ottime recensioni e ammirevoli conversioni su PS2 e Xbox e portò le vendite della serie a più di sette milioni di copie. Ma non tutti permisero alla spettacolarità drammatica di giustificare *in toto* l'inarrestabile azione esemplificata dai salti in slow motion di Max.

"Crediamo fermamente nella focalizzazione", insiste Mäki. "Non sono sicuro che ci si possa concentrare su un elemento in modo tanto esclusivo al giorno d'oggi perché le aspettative del pubblico sono cresciute, ma fu una scelta intenzionale: offrire un'esperienza, e farlo bene".

"E siamo sempre stati molto aggressivi nell'effettuare tagli nei nostri giochi", dice Vanhatalo. "Non siamo mai stati amanti del backtracking per andare a prendere una chiave prima irraggiungibile. Quella singola azione di trenta secondi [riferimento al conclamato riciclo dei momenti d'azione effettuato da *Halo*] è chiamata il loop centrale, e quello era il nostro loop centrale. Un caso recente è *Call of Duty 4*: si fa sostanzialmente sempre la stessa cosa, ma con armi diverse in luoghi diversi, e il loop centrale è così azzeccato che non se ne è mai stanchi".





Livelli come questa casa dei divertimenti piena di fisica applicata sembravano incoerenti nell'allucinatoria caduta di Max

Ecco Remedy nel 2001 circa, in una foto resa pubblica nel livello finale nascosto del gioco. Notare la riconoscibile figura sulla destra (Lake)

Adesso, ovviamente, Max Payne ha un volto ancor più nuovo: quello di Mark Wahlberg, star della trasposizione cinematografica di Fox recensita nello scorso numero. Resta un buon risultato dopo il fallimento di Hitman, il crollo sul finale di Silent Hill e l'improponibilità dell'intera produzione di Uwe Boll, nonché un progetto a cui lo staff di Remedy (venuto a conoscenza del film tramite Internet dopo aver venduto l'opzione nel 2001) era disposto a offrire fiducia. "È naturale che non siamo stati coinvolti", dice Lake. "Siamo un piccolo sviluppatore, e vogliamo concentrarci su quel che sappiamo fare meglio. È bello, però, sapere che qualcosa che abbiamo creato è risultato tanto interessante da spingere altri a proporre la loro interpretazione. Giochi e film sono molto diversi nelle loro inclinazioni e funzionalità".

Pur osservando a ragione che un trailer, specialmente oggigiorno, non può minimamente considerarsi indicativo, Lake deve sentirsi rassicurato dal vedere il lato più allucinato di *Max Payne* emergere sul grande schermo, anche se sotto forma di demoni in computer grafica che assalgono la loro preda sbucando dalle finestre. Non ci si trova di fronte, perlomeno, al thriller medio.

"Il nostro vantaggio era usare elementi raramente visti nei videogiochi, ma apparsi spesso nei film, per cui era divertente attingere a quel materiale", dice Lake. "Abbiamo un detto in ufficio: 'Alcuni li chiamano cliché, noi li chiamiamo classici'. Ghiaccio un film è del tutto diverso, perché quelle cose si sono già fatte mille volte".

Se pure i risultati al botteghino dovessero volgere al peggio, ci sono alte probabilità che ne esca alimentato il desiderio comune di un *Max Payne 3*. Remedy è ancora impegnata sul promettente thriller psicologico *Alan Wake*, ma finché esisterà la brama di veder Max ricaricare le sue pistole, continueremo a generarsi voci di corridoio. Lake stesso è interrotto di frequente. "Sarebbe sempre buona cosa sapere esattamente ciò che la gente ama del gioco, ma non è mai chiaro. Qualcosa ha funzionato, e le persone hanno provato il personaggio. Ricordo articoli del tempo che parlavano di *Tomb Raider* affermando che l'approccio in terza persona rendeva protettivi nei confronti di Lara molti giocatori maschi: una motivazione aggiunta per mantenerla in vita. Pare che siamo riusciti a ottenere qualcosa di simile".

"Sono praticamente sicuro che a un certo punto ci sarà un nuovo Max Payne. Ha trovato una buona casa in Rockstar e non ho dubbi che faranno qualcosa di notevole"

Un terzo capitolo troverebbe un suo posto tra titoli quali *Stranglehold* (Per Vanhatalo, "l'amore riversato nel gioco è visibile"), *Gears of War* e *Resident Evil 5*? "Sono praticamente sicuro che a un certo punto ci sarà un nuovo *Max Payne*", dice Lake. "Ha trovato una buona casa in Rockstar e non ho dubbi che faranno qualcosa di notevole quando i tempi saranno maturi. Abbiamo lavorato con Max per sette anni e, a essere sinceri, per i due anni seguenti ci è sembrato più che abbastanza, trattandosi anche di un tipo piuttosto tetro. Ora, però, mi capita di iniziare a pensare in che tipi di storie coinvolgerlo. Non possiamo fare altrimenti".

Ad altri cinque anni di distanza, pochi hanno accettato la sfida in realtà molto semplice lanciata da *Max Payne*: realizzare un gioco che non si limiti a puntare la telecamera su una persona, ma che la osservi, dando vita a più di un mero guscio abitato dal giocatore. Giochi come *BioShock* vengono lodati per la loro componente narrativa, ma continuano in realtà a ruotare attorno a un fulcro fatto di nulla, nel migliore dei casi determinandone la natura con le parole di terzi. A dispetto dei grandi sforzi compiuti da *Heavenly Sword* per colmare quel nulla, ancora ci si trova di fronte a prodotti come *Fracture*, giochi dagli eroi tanto banali da rappresentare una sorta di esempi in negativo. Continuando a creare quelli che Lake chiama "protagonisti forti", Remedy potrebbe, come il suo nome suggerisce, somministrare la cura.

HOMERUN

Parlando di azione, *Max Payne* sembra preoccuparsi quasi più dei proiettili non andati a segno che di quelli che colpiscono il bersaglio. Sono apparentemente i danni collaterali, le bottiglie che esplodono, la carta che vola ovunque e il mobilio che si rovescia, a definire l'esperienza. "Varie cose dovevano armonizzarsi per ottenere quel risultato", spiega Mäki. "In Max Payne il caos crebbe col tempo a partire da un'attenzione congruamente ossessiva al dettaglio dei proiettili e dei bossoli. Ad esempio, sparammo con un vero MP5 per scansionare la trama dei bossoli da 9mm che espelleva, dato che la canna di quella pistola vi lascia dei segni assai riconoscibili. Passammo poi a decalcomanie fotorealistiche, e già avevamo un pionieristico sistema particellare che si poteva usare per il pulviscolo sollevato nelle sparatorie. Penso che la più grande sfida in termini tecnici sia stata riuscire a renderizzare tutto efficacemente; avere tantissimi piccoli oggetti frangibili era gravoso per l'hardware".

Studio profile

Il team di sviluppo del mese

■ **NOME:** EA Bright Light

■ **ANNO DI FONDAZIONE:** 2007 (in precedenza EA UK

■ **NUMERO DI DIPENDENTI:** 150

■ **FIGURE CHIAVE:** Harvey Elliott (studio GM), Will Byles (direttore creativo), Jonathan Bunney e Rob O'Farrell (produttori esecutivi)

■ **SITI:** www.ea.com/gbl-ea.com

■ **SOFTOGRAFIA SCELTA:**
Theme Park, Syndicate, Populous, Dungeon Keeper, il franchise *Harry Potter*

Zubo è un gioco d'avventura che prevede l'uso del microfono DS e dei touch screen per risolvere puzzle assieme ai cilindrici Zubos, per poi impegnare battaglie a ritmo contro i loro nemici, gli Zombos, colpendo con lo stilo al momento giusto per attaccare

■ **LOCALITÀ:**
Guildford, Surrey, Regno Unito

■ **PROGETTI IN CORSO:**
Harry Potter e il Principe Mezzosangue, Zubo, Monopoli, Hasbro Family Game Night

■ **DESCRIZIONE STUDIO**

"Rinominato nel 2007, EA Bright Light è lo studio principale all'interno dell'etichetta EA Casual Entertainment. Conosciuto in precedenza come EA UK Studio, EA Bright Light è stato la forza creativa dietro alcuni dei giochi più riconoscibili dell'industria. Il suo franchise *Harry Potter* è la serie di giochi tratti da film più venduti di sempre, ed è difficile ignorare la profonda eredità che ha ereditato acquisendo Bullfrog Productions nel 1995. Giochi come *Theme Park, Syndicate, Populous* e *Dungeon Keeper* sono tutti stati fondamentali per molte persone nell'industria di oggi.

"Nel 2007 EA ha diviso il suo business in quattro etichette strategiche, EA Games, EA Sports, The Sims ed EA Casual Entertainment. Sotto il suo nuovo general manager, Harvey Elliott, lo studio UK ha un nuovo nome, una nuova sede e una rinnovata attenzione alla famiglia e al pubblico più giovane. Il primo titolo che sarà pubblicato sotto la bandiera EA Bright Light è *Zubo*, una iP originale del tutto nuova che è stata sviluppata dal team di Guildford e, in maniera inusuale, progettata come un'esclusiva DS per ragazzi e ragazze dai sette anni in su".

L'attenzione di EA Bright Light verso le famiglie trova un esempio in giochi come *Hasbro Family Game Night*, che accoppia ospiti come Mr Potato a classici giochi da tavolo come Forza Quattro e Battaglia Navale

Academy profile

Corsi su videogiochi e dintorni

■ **NOME ISTITUZIONE:** University of the West of Scotland

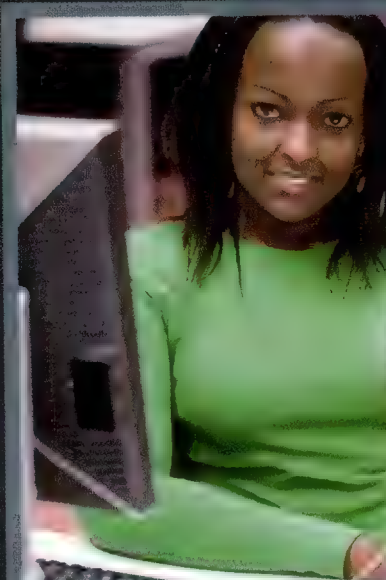
■ **NUMERO DI STUDENTI:** 19.500

■ **SITO:** www.uws.ac.uk/computing

■ **CONTATTI:** 0800 027 1000 (uni-direct@uws.ac.uk)

■ **FIGURE CHIAVE**
Professor Thomas Connolly [illegible] John Sutherland [illegible] sviluppo videogiochi

■ **STUDENTI CHIAVE**
Robert McDowell [illegible] Realtime Worlds [illegible] Computer Entertainment [illegible] Lawrence Kerr (Rockstar North) [illegible] Blitz Games Limited [illegible] Gordon McLean e Callum Hay (Cohort)



[illegible] Scozia sud-occidentale [illegible] Paisley e il Bell College

■ **LOCALITÀ:**
Campus ad Ayr, Dumfries, Hamilton e Paisley

OFFERTA DIDATTICA:
BSc (Hons) in Tecnologia dei Videogiochi [illegible] e Sviluppo dei Videogiochi

■ **INSIDE VIEW**

[illegible] Sony PS3, Nintendo Wii, PC, web e mobile. [illegible]

[illegible] Sony Computer Entertainment Europe. [illegible]

[illegible]

Barry Wood [illegible]

Appunti di Game Design

Conoscere i videogiochi per giocare meglio

Il linguaggio della paura

a cura di
Francesco Alinovi

Ama definirsi un concept designer, qualunque cosa questo significhi. Si occupa di sviluppo editoriale ed è docente di Game Design presso la NABA di Milano. Collabora con le più prestigiose riviste di videogiochi, come quella che stringete fra le mani, e ha scritto libri sull'argomento che lui stesso non si permetterebbe mai di raccomandare.

Dopo aver letto gli appunti dello scorso mese, magari qualcuno avrà iniziato a riempire di scritti il proprio taccuino. Ma cosa ci si fa, adesso, con tutte quelle creature mostruose? Fondamentalmente ci si trova davanti a un bivio: si può decidere di popolare un mondo fantasy o di dare vita a un universo horror. La differenza di base che distingue le storie con i mostri, come i racconti mitologici, da quelle dell'orrore sta nell'attitudine dei personaggi nei confronti delle creature che incontrano. Mentre nel fantasy il mostro è una creatura ordinaria in un mondo straordinario, nell'horror il mostro è una creatura straordinaria in un mondo ordinario, un'entità che scardina le proprietà ontologiche presunte dai protagonisti umani della storia. Nel genere horror gli umani guardano al mostro come essere anormale, elemento di disturbo dell'ordine costituito del mondo e della natura.

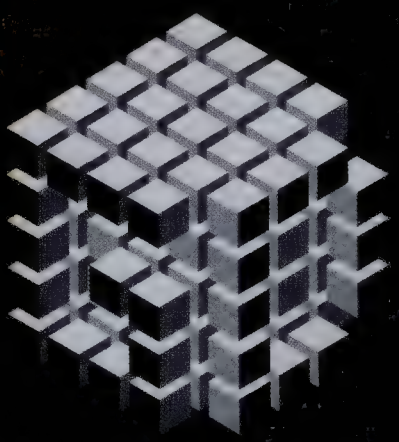
Per ricondurre sui binari previsti il nostro discorso, ci concentreremo su questo secondo genere di finzione, la cui etimologia deriva dal latino 'horrere', che indica il divenire ispido, il rizzarsi di peli e capelli, fenomeno fisiologico che comunemente viene associato alla risposta immediata che scaturisce dall'insorgere di uno stato di paura.

Oltre alla presenza del mostro, il secondo carattere dominante del genere riguarda infatti la risposta emotiva dell'audience che, idealmente, corre parallela alle emozioni del protagonista della vicenda. Le reazioni emotive del personaggio forniscono un set di istruzioni o, più semplicemente, degli esempi, sul modo in cui, come fruitori dell'opera, ci si aspetta di reagire di fronte alle proprietà destabilizzanti del mostro. Un assunto che si dimostra ancor più vero nel caso del videogame, quando è il giocatore stesso a prendere controllo del protagonista della storia e non solo a 'subire' ciò che accade sullo schermo. La possibilità di controllare però solo in parte gli eventi, cadendo vittima, come giocatori, delle stesse trappole emotive in cui si trova invischiato il simulacro sullo schermo, è ciò che spinge gli sviluppatori a prediligere situazioni mostruosamente deviant; d'altro canto, non sarà un caso se alcuni dei blockbuster horror delle recenti stagioni cinematografiche sono trasposizioni su grande schermo di classici del joypad.

Chi ha paura del lupo cattivo?

Per riuscire a capire il fascino oscuro di questo particolare genere, dobbiamo cominciare da quelli che il filosofo americano Noel Carroll, rubando un'espressione cara agli scrittori del diciottesimo secolo, definisce i 'paradossi del cuore', che possono essere formulati nei seguenti modi: 1) come facciamo a essere spaventati da qualcosa che sappiamo non esistere; 2) perché dovremmo essere interessati all'orrore, visto che l'essere spaventati è uno stato così spiacevole. Se esiste una risposta ai quesiti sopra citati, bisogna andarla a cercare scavando nel profondo, fino a giungere a quell'emozione, caratteristica di molte forme viventi, conosciuta come paura.

Quello che sappiamo è che, dal punto di vista biologico, la paura funziona come un campanello d'allarme, capace di attivare una reazione di fronte a un pericolo. Scrive Jung: "La creatura che perde il sentimento della paura è destinata alla morte". A differenza degli animali, nell'uomo la paura riveste un ruolo di ambivalenza: oscilla tra istinto e cultura e, all'interno della vita psichica, può diventare un fattore determinante di crescita o di involuzione. Nel momento in cui riteniamo di avere il controllo di una determinata situazione, la paura comincia a scemare, lasciando



lo spazio alla razionalità, che interviene per cercare una soluzione. Va comunque detto che la paura ha sempre una radice istintuale e solo in un secondo tempo si tinge di sfumature legate a fattori culturali. In ogni caso, quasi tutte le paure si originano da quella fondamentale, legata all'istinto di sopravvivenza, che è la consapevolezza di essere creature limitate, destinate a perire.

"Coraggio ce l'ho. È la paura che mi frega..."

Antonio De Curtis, in arte Totò (1898-1967)

La necessità di dover accettare la morte (e il conflitto interiore che ne scaturisce) è l'elemento irrisolvibile che genera tutte le altre paure. Paure che variano a seconda dell'età e che si accompagnano all'uomo sin dal giorno della sua nascita: il neonato, per esempio, ha paura dei rumori forti, del dolore, ma non del buio, perché da un luogo buio arriva; solo tra i 2 e i 3 anni, quando si sarà abituato alla differenza tra luce e buio, il bambino inizierà a capire che nell'oscurità ha minori capacità di controllo della realtà. La paura dei mostri arriva ancora dopo, intorno ai 4 anni, quando si ha abbastanza fantasia per poterseli rappresentare. È sempre intorno a quell'età che cominciamo a sentir parlare della morte e a farcene una prima idea, soprattutto in relazione alla scomparsa di una persona vicina o a quella di un animale domestico. Tra i 7 e gli 8 anni la percezione del mondo si fa più complessa e cominciano a insorgere paure come quella degli incidenti e delle (relative) punizioni. Durante l'adolescenza si sviluppano invece paure inerenti al rapporto con gli altri. È in questa età che inizia il difficile cammino di accettazione al di fuori della sfera degli affetti familiari: quelle che si generano sono dunque paure sociali, in un ambiente che ancora non si conosce bene e nel quale fatichiamo a riconoscerci come individui.

Man mano che si procede in questo cammino, impariamo a fronteggiare le nostre paure e ad acquisire un maggiore controllo sulla realtà che ci circonda. Maggiore è la conoscenza, che si ottiene con l'esperienza, minore la paura. Nell'esperienza quotidiana l'uomo cerca di tutelarsi dalla paura, di sottoporre le esperienze al vaglio della ragione: ogni occasione di contatto con il pericolo, ogni fonte di apprensione, deve essere evitata. Se è vero che ciò che non si conosce spaventa, è altrettanto vero però che solo la paura trasporta il sensibile oltre le soglie della realtà percepita e permette quindi l'esperienza dell'ignoto.

Non tutto il male vien per nuocere

Aristotele, nel famoso frammento de La Poetica, lascia detto: "Le cose che ci fanno soffrire nella realtà, ci recano un sommo piacere se le osserviamo in immagini". Questo fenomeno prende il nome di catarsi, un termine che in greco (katharsis) designa la purificazione rituale da una contaminazione (miasma) visibile o invisibile, come il sangue o la colpa. Secondo l'interpretazione aristotelica, la catarsi è la purificazione dell'anima dello spettatore dalle passioni dolorose della pietà e della paura attraverso la pietà e la paura ispirate dalla finzione.

In un articolo del 1919, Freud introduce la nozione di perturbante, un sentimento imparentato con affetti repellenti e penosi quali il terrore, la paura e l'angoscia che, pur senza coincidere perfettamente con nessuno di essi, li suscita con la sua apparizione. Tuttavia Freud manca di rilevare un fattore molto importante, ovvero che questo senso di inquietudine appare contraddistinto da una corrente di affetti contraddittori, in cui la paura è unita alla fascinazione, la voluttà al terrore, la repulsione all'attrazione. Il merito del padre della psicanalisi è quello di intuire che ciò che costituisce l'oggetto della paura altro non è che il ritorno del rimosso, ciò che svela la qualità del nostro desiderio inconscio. Freud sviluppa la sua analisi sottolineando il legame del perturbante con il desiderio interdetto. Scontrandosi con la proibizione, il desiderio si tramuta in terrore, ma l'oggetto del desiderio conserva intatta la sua capacità di attrazione e la trasgressione il suo fascino: la 'cosa' perturbante è oggetto e fonte di un inquietante piacere, essendo un rappresentante fantasmatico del nostro desiderio interdetto. Le figure che popolano il fantastico non sarebbero dunque che proiezioni di paure e desideri che l'individuo non riesce a riconoscere in se stesso e che quindi colloca fuori di sé. In altre parole, grazie alla rappresentazione della paura, riusciamo ad esternare anche le nostre angosce e quindi a liberarcene: se la paura è lì, davanti a noi, allora non è più dentro di noi.

Ed è probabilmente a partire da questo semplice presupposto che nei miti e nelle forme artistiche di ogni civiltà umana troviamo traccia di elementi atti a suscitare orrore e spavento. Creature mostruose e soprannaturali, demoni e forze oscure animano l'immaginario delle più antiche tradizioni popolari, occidentali e non. Un immaginario che attinge dal fondo dell'animo umano, dalle sue zone d'ombra, dove giace, mai sopita, un'inquietudine esistenziale per ciò che non si riesce a dominare: la morte, il dolore, l'ignoto, l'irrazionale. Questi elementi forniscono la materia prima di fiabe, poesie, racconti ma anche dell'iconologia e dell'architettura. Nell'esperienza mediata dell'espressione artistica, l'individuo può contrattare il rimosso all'interno di un'area 'protetta' in cui esso appare contenuto e trasfigurato. La questione del piacere legata a tale esperienza 'protetta' del perturbante è connessa alla possibilità data all'Io di controllare e dominare il fantasma. Qualsiasi esperienza penosa, se vissuta con la garanzia di uscirne indenni, è già di per sé un diletto.

Pensate che tutto ciò non vi tocchi? Sbagliato, perché è con argomentazioni come queste che riuscirete a tenere testa a qualsiasi associazione di genitori...

DI N'GAI CROAL

GIOCARE NEL BUIO Quello che i giocatori rifiutano di vedere

La linea del traguardo

Due editoriali fa parlai della mia riluttanza persino a iniziare certi tipi di giochi. Il rovescio della medaglia è completarne uno dopo averlo cacciato nella console. Dipende da molti fattori, ma ammesso che il titolo in questione superi la mia soglia qualitativa, il suo modo di trattare la difficoltà è usualmente un indicatore piuttosto accurato (sì, potrei essere più motivato a concludere ciò che inizio se dovessi effettivamente acquistare gran parte dei miei giochi, ma questo è un altro argomento per una prossima column).

Potreste ribattere: "Se hai problemi a difficoltà media, perché non scendi a facile?". Il punto è che non mi fido degli sviluppatori quando si tratta dell'oscura arte del bilanciamento videoludico. Nei miei dieci anni come interno del settore, solo di rado ho ascoltato gli sviluppatori discutere a lungo degli sforzi profusi per calibrare a dovere un'impostazione di difficoltà bassa. Più spesso mi capita di sentirli parlare delle sfide forgiate per l'estremo opposto: Esperto, Veterano, Leggendaria, Hardcore, Sopravvissuto, Incubo.

Comprensibile, in un certo senso: gli sviluppatori stessi sono storicamente giocatori incalliti, così come i loro fan più avidi e attivi. Ma pure mentre la fascia demografica dei videogiocatori continua ad allargarsi, e mentre i publisher si pavoneggiano con argomentazioni discutibili come il famigerato giro d'affari più grande del boxoffice di Hollywood, troppi credono che l'idea platonica di 'gamer' corrisponda all'hardcore di un tempo; in base a tale filosofia, il livello di abilità di tutti i giocatori è in varia entità lo stesso di quell'ideale. Decisamente una scuola di pensiero non abbastanza variegata da attagliarsi alle numerose tipologie di giocatori attualmente esistenti. Il recensore Mitch Krpata di Boston Phoenix ha stilato, sul suo blog Insult Swordfighting, un'eccellente serie di post dal titolo collettivo di 'A New Taxonomy of Gamers', in cui elabora nuovi modi di etichettare i giocatori ben oltre le classiche due categorie di 'casual' e 'hardcore'. Vi consiglio di cercarli su Google.

Ho già scritto in questo spazio del bisogno che gli sviluppatori ripensino i concetti di sfida, progressione e difficoltà nei videogiochi, ma ora vorrei concentrarmi su questo: che senso ha continuare a progettare i giochi in modo che molti di coloro che li acquistano non possano o vogliano finirli? Per dirla in altro modo, quante copie in più si venderebbero se la gente sapesse senz'ombra di dubbio di essere in grado di terminare qualunque gioco inizi?

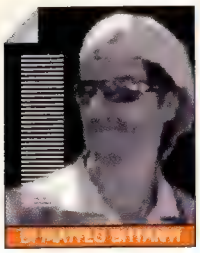
> Che senso ha continuare a progettare i giochi in modo che molti di coloro che li acquistano non possano o vogliano finirli?

È questo ciò che più mi piacque del sistema delle Vita Chamber di *BioShock*, che resuscitava i giocatori senza ripristinare la salute dei nemici. Mi ha portato a capire che, per quanto difficile diventasse il gioco a difficoltà media, non importa quanto il livello di sfida si impennasse qua e là, avrei potuto completarlo prima che la dedizione mutasse in una sfacchinata. Di fatto, giocando al codice review della versione PS3 le Vita Chamber, delicatamente incoraggianti senza facilitare ingiustamente l'opera, stanno spingendomi a ripercorrerlo (stavolta come salvatore, anziché come mietitore di Sorelline) a una difficoltà più elevata. Eppure molti giocatori hanno criticato la tendenza delle Vita Chamber a rendere l'avventura troppo semplice da completare, tanto che una successiva patch offriva l'opzione di disabilitarle per ottenere una sfida più ardua. E se io personalmente resto focalizzato sul versante facile della curva di difficoltà, sono d'accordo con loro sul fatto che dovremmo avere un maggior potere di cucire su misura ogni titolo sullo specifico tipo di sfida che stiamo cercando, più facile o ostico che sia.

Troppi giochi richiedono di scegliere un livello di difficoltà prima ancora di poter saggiare un solo secondo di gameplay effettivo. Non è molto logico, considerato che i primi stage solitamente c'insegnano come si dovrebbe giocare. Alcuni, come *Call of Duty 4: Modern Warfare*, utilizzano una prima missione d'allenamento per determinare l'impostazione di difficoltà consigliata, mentre altri, come *God of War*, ci domandano se desideriamo passare a una modalità più facile dopo una serie ripetuta di morti nello stesso punto. È un inizio, ma ancora molto si potrebbe fare.

Perché, ad esempio, non leggere i dati degli Obiettivi/Trofei da altri titoli dello stesso genere per meglio determinare il livello di difficoltà iniziale? Perché non lasciarcelo modificare *on the fly*, come fa *Tomb Raider: Underworld* permettendo di regolare i parametri di energia del giocatore e dei nemici e altro ancora? Perché non rendere l'opzione Senza Limiti/God Mode disponibile dall'inizio nel menu del titolo per giochi narrativi e non basati sui puzzle, cosicché anche chi è scarsamente abile possa finire il gioco? Sapete, lo stesso che abbiamo pagato un bel po' di soldi. Alcuni vogliono essere intrattenuti, altri coinvolti, altri sfidati e altri ancora puniti, ma tutti vogliamo completare i giochi in un modo che ci soddisfi. Quindi aiutateci, aiutateci, aiutateci a riuscirci.

N'Gai Croal scrive di tecnologia per Newsweek. Il suo blog è reperibile all'indirizzo blog.newsweek.com/blogs/levelup



MATTSCAPE GameStudies101

User-generated *contention*: gioie e dolori del gioco-fai-da-te

Il mese scorso abbiamo celebrato su queste pagine l'importanza storica e strategica di *LittleBigPlanet*, sottolineando che il construction kit di Sony rappresenta un vero e proprio cambio di paradigma per un'azienda notoriamente gelosa delle proprie proprietà intellettuali e dei propri formati. Avevamo parlato troppo presto. A breve distanza dal lancio del meta-gioco di Media Molecule, Sony ha avviato un'opera di 'moderazione' (leggi: censura), rimuovendo dai propri server tutti quei livelli che violano i diritti d'autore in quanto utilizzano proprietà intellettuali terze.

Questa manovra è, al tempo stesso, prevedibile e sorprendente, legittima e arrogante. Prevedibile, in quanto le corporation sono notoriamente restie ad abdicare completamente il controllo dei propri *asset*, specie se questo può indirettamente danneggiarle. Sorprendente, perché la natura stessa del prodotto in questione incoraggia un uso creativo e libero di materiali videoludici esistenti. Per molti utenti, creatività significa poter riprodurre un livello di *Super Mario*, *Metal Gear Solid*, *Mega Man* o *Sonic* in *LittleBigPlanet*. Sono stati censurati anche livelli che si limitavano a usare il 'titolo' di film, programmi televisivi, brani musicali e prodotti commerciali. Per alcuni si tratta di un omaggio o di una parodia. Per Sony rappresenta invece un'aperta violazione del copyright. In altre parole, Sony, e con lei tutte quelle aziende che incoraggiano esplicitamente la produzione di contenuti da parte degli utenti, si trovano in una posizione assai delicata: incentivano la creatività con la mano sinistra, ma la sopprimono con la destra. Si pensi al generatore di melodie incluso in *Guitar Hero: World Tour* (Activision) oppure allo *Spore Creature Creator* (Electronic Arts): il confine tra il legittimo e l'illegittimo, tra il legale e l'illegale è molto sottile. Da parte sua, Sony ha reso noto che non intende accettare livelli di *LittleBigPlanet* che includano contenuti 'controversi' o che violano apertamente il copyright. L'azione repressiva di Sony ha irritato numerosi fan che hanno visto i propri livelli obliterati e rimossi dai server senza alcun preavviso e che ora esistono (pubblicamente) solo sotto forma di video su YouTube. In altre parole, le ore investite nella creazione del livello 'moderato' sono andate perse e rimarranno per sempre confinate sui dischi fissi dei creatori: Sony non consente agli utenti di rimuovere i contenuti 'controversi' e ricaricarli sui server. È noto che l'azienda intende offrire contenuti scaricabili aggiuntivi per *LBP* che includono elementi, personaggi e scenari di giochi prodotti da Capcom, Namco, Konami etc. Tali extra avranno un costo: ergo, gli utenti che hanno creato livelli usando Snake o i lottatori di *Soulcalibur* entrano *de facto* in diretta competizione con Sony. Media Molecule ha reso noto *post facto* la policy relativa alla pubblicazione dei livelli: "Ogni contenuto pubblicato deve essere condivisibile da giocatori di ogni età", "È necessario rispettare la proprietà intellettuale di terzi; immagini, brand o logo delle aziende non possono essere utilizzati" e "Limitare le segnalazioni di contenuti inappropriati" (l'overdose di segnalazioni è chiaramente una manovra di sabotaggio e di protesta da parte dei fan, che costringe i moderatori a fare gli straordinari).

> La sudditanza che fin troppi giocatori dimostrano verso le corporation del divertimento elettronico è spesso frutto di ignoranza in materia legislativa

Stando a Sony, la 'moderazione' ha riguardato lo 0.5 per cento dei contenuti creati dagli utenti (si noti che non abbiamo modo di verificare la veridicità di questo dato: la natura 'chiusa' di PlayStation Netwok preclude un monitoraggio indipendente), ma nei forum i fan hanno espresso in modo colorito tutto il loro disappunto. Da un lato, l'azienda abbisogna del supporto degli utenti: il successo di *LittleBigPlanet* dipende per lo più dal contributo volontario, spontaneo e gratuito dei fan. In questo caso, il contributo si è immediatamente materializzato. Sony ha reso noto che a una settimana dal lancio sono stati caricati sui server qualcosa come 84.000 livelli e ne sono stati completati circa 27 milioni. Dall'altro, diventa necessario definire in modo chiaro le regole del gioco, possibilmente prima che cominci la partita (la censura a posteriori può infatti avere effetti dirompenti sulla fanbase). Tenendo conto della natura fluida e malleabile del medium digitale, la nozione stessa di copyright necessita di una radicale ridefinizione, come insegna Lawrence Lessig.

In questo senso, la sudditanza che fin troppi giocatori dimostrano nei confronti delle corporation del divertimento elettronico è spesso frutto di ignoranza in materia legislativa. Il copyright, così come si è venuto a configurare oggi, non è un diritto sacrosanto, ma un concetto arbitrario, una convenzione, il frutto di una negoziazione. Come tale, è suscettibile di trasformazioni e modifiche. Ironicamente, mentre Sony 'moderava' migliaia di livelli creati dagli utenti, la Corte di Giustizia della Comunità Europea negava alla danese LEGO la possibilità di fare ricorso alle leggi sul diritto d'autore per difendere i propri mattoncini dalla competizione di terzi. I due episodi sono apparentemente slegati. In realtà, esemplificano la complessità del problema.

Concludiamo con una facile previsione: nell'era del cosiddetto Game 3.0, frizioni di questo tipo sono destinate a diventare sempre più frequenti alla luce di una relativa opacità legislativa e della rapidità con la quale l'innovazione tecnologica sta trasformando il settore dell'entertainment nel suo complesso. Gli avvocati si stanno probabilmente fregando le mani.

Matteo Bittanti è Associate Researcher presso la Stanford University. Insegna Game Studies al California College of the Arts di San Francisco e dirige, insieme a Gianni Canova, la collana Ludologica

TRIGGER HAPPY Sparare, non pettare

Oltre il pad

Per i giocatori le cose sono troppo semplici. Io, se non altri, applaudo l'approccio di Quantic Dream alla cibernetica rivelato nella preview di *Heavy Rain* sul numero 015 di **Game Pro**. Se vorrete nascondervi, il sistema decreterà che teniate premuta una combinazione casuale e scomoda di pulsanti. Il senso di disagio e di dolore provato al livello delle dita rispecchierà il disagio del personaggio, rannicchiato nell'armadio. E così vi relazionerete a lei perché condividerete il suo dolore. Un'idea eccellente, che spero verrà ripresa ed evoluta da altri coraggiosi sviluppatori. Sto già lavorando a un documento di game design per una fantasmagoria di narrazione interattiva provvisoriamente intitolata *Chubby Drizzle*, che sarà venduta in bundle con una periferica da 200 euro da applicare al soffitto sopra il vostro divano e che collegherete alla presa più vicina. Il gioco provvederà poi a spruzzarvi d'acqua fredda mentre state giocando, così che vi sentiate come se foste davvero entrati in un mondo in cui piove perennemente.

E questo è solo l'inizio, ovviamente. Magari una periferica-katana affilata caricata a molla potrebbe tagliarvi la mano all'altezza del polso quando perderete un round a *Soulcalibur IV*. Gli sviluppatori, però, vorrebbero senz'altro evitare le denunce che insorgerebbero se finissero con l'uccidere troppi giocatori. Magari, se il vostro personaggio morirà in uno sparatutto, la console potrebbe mitragliarvi con una salva di proiettili di gomma in luogo di quelli veri.

L'idea non è nuova. Era il 2001 quando due studenti dell'Academy of Media Arts di Colonia costruirono l'originale PainStation, un clone di *Pong* montato su un tavolo che rilasciava scariche elettriche sui giocatori o ne frustava le mani con un filo; una seconda versione usava inoltre flash di luce accecante per disorientarli. Il punto, tuttavia, non era quello di immergere meglio all'interno di un qualche universo digitale iperrealistico, bensì l'opposto. "La conseguenza primaria del dolore nel gioco è distrarre i giocatori dal gameplay effettivo", spiegarono gli inventori.

In realtà, l'incomodo aliena il giocatore (poiché la lotta con il pezzo di plastica nelle sue mani distoglie l'attenzione dallo spazio virtuale) tanto spesso quanto ne incrementa l'empatia con l'avatar a schermo. Il difficile è individuarne l'impiego inopportuno e, per contrasto, decidere quando può essere una tecnica utile. Menzionate la sbalorditiva 'sequenza del corridoio' a chi ha completato *MGS4* e annuirà con decisione: è la miglior giustificazione del button mashing dai tempi di *Track & Field*.

L'ultimo atto di *MGS4* fa inoltre un uso sorprendente dei Quick Time Event che sembra voler affrontare un altro correlato problema di cibernetica: come far fare al giocatore qualcosa di davvero esaltante se poi si tratterà di un *unicum* nello svolgimento complessivo, rendendo inutile incorporare il relativo comando nel già intricato schema dei controlli? Kojima trasforma la risposta in una prova di tempismo. Ciò si adatta bene al particolare contesto delle arti marziali, dove un corpo allenato possiede alcune mosse 'automatiche' programmate nel sistema neuromuscolare rendendo il tempismo d'importanza critica.

> "Magari, se il vostro personaggio morirà in uno sparatutto, la console potrebbe mitragliarvi con proiettili di gomma in luogo di quelli veri"

D'altro canto, è possibile che il crescente debole dei giochi di fascia alta per i QTE nasca dalla comprensione diffusa tra gli sviluppatori che gli attuali sistemi di controllo videoludici siano sempre più impotenti quando chiamati a supportare nuove direzioni artistiche. Alcuni dei designer più progressisti stanno tentando di allontanarsi dal paradigma delle semplici azioni fisiche (colpire, sparare, nascondersi) assegnate permanentemente a pulsanti separati. Ma che aspetto avrebbe un controller per una più ricca e analogica forma di vita virtuale? I sensori di movimento nel Remote del Wii o nel Sixaxis della PS3 non sono la risposta a questa domanda: non sarei entusiasta dell'idea di dovermi accovacciare sul pavimento del mio salotto così che il mio personaggio possa accovacciarsi sotto delle scale virtuali.

Un QTE possiede il forte vantaggio di quella che ho in precedenza chiamato 'amplificazione dell'input', ovvero la soddisfazione derivata dal contrasto tra la facilità del premere un pulsante e la complessità dell'azione in-game, ma dato che i QTE sono subordinati al contesto (premere Triangolo eseguirà un'azione totalmente diversa in un altro punto del gioco) si perde il senso di controllo prevedibile, del possedere un proprio repertorio di azioni a portata di dita. Si finisce essenzialmente con lo scegliere dei comandi da un menu predeterminato ogni volta diverso. È un passo indietro per l'immersività cibernetica.

In definitiva, l'assurdità di dover premere una sequenza di pulsanti scomoda per far nascondere il vostro personaggio in *Heavy Rain* può esser vista come un'istanza specifica del problema generale attualmente di fronte ai designer più visionari. Volete permettere al giocatore di fare qualcosa di nuovo, ma come? Forse il joypad è ormai superato. Se sì, cosa lo sostituirà?

Steven Poole è l'autore di Trigger Happy: The Inner Life of Videogames. Il suo sito è all'indirizzo stevenpoole.net

DI ROBERTO RECCHIONI

ANATOMIA COMPARATA I videogiochi visti dal lavoro esterno

Sparate pure sul pianista

Negli anni '70, dalla Francia, nacque una rivoluzione che sconvolse per sempre il mondo dell'immaginario e che aveva il nome di Métal Hurlant, una rivista a fumetti sulle cui pagine pubblicavano autori come Moebius, Druillet, Jodorowsy, Bilal, Caza e molti altri. Métal Hurlant rappresentava un sovvertimento dello *status quo* fumettistico, era l'immaginazione visiva che prendeva il potere in un contesto (quello dell'arte sequenziale europea) dove era sempre stato il testo a farla da padrone. Con un approccio iconoclasta e provocatore, gli autori di Métal Hurlant rinnegavano le regole della narrazione tradizionale e andavano a cercare nuove strade negli sconfinati territori dell'immaginario, rompendo gli angusti limiti della rigida griglia fumettistica francese e aprendo la pagina a orizzonti sconfinati, assurdi e affascinanti. Per capire l'influenza che Métal Hurlant ebbe negli anni a seguire, basti pensare che senza le suggestioni immaginifiche delle opere pubblicate su questa rivista, cose come Blade Runner, Alien, Il Quinto Elemento, Matrix oppure Eymerich l'Inquisitore non ci sarebbero mai state. Il rovescio della medaglia di questa grande innovazione è che una larga fetta delle storie di Métal Hurlant (e dei prodotti che cercavano di rifarsi alla sua scuola) erano tanto ricche sotto l'aspetto visivo quanto povere sotto il punto di vista della narrazione, presentando intrecci e scenari concettualmente ambiziosi ma privi di una qualsivoglia grammatica del racconto. Più o meno la stessa cosa che si potrebbe dire di *Gears of War 2*.

L'ultima fatica della Epic è, se la esaminiamo dal punto di vista visivo, niente meno che magnificente. E si badi, non parlo solo della semplice forza bruta dell'Unreal Engine e della tonnellata di poligoni che è in grado di muovere e ricoprire di texture, di effetti particellari, di luci e ombre dinamiche e via dicendo: parlo della visione artistica che c'è dietro. I concept designer di cui Bleszinski si è saputo circondare sono persone con una immaginazione ardita e dotate del talento e della perizia in grado di dar corpo alla loro visione. Il problema è che a sostenerli c'è una storia davvero, davvero, pessima.

Ora, che il primo *Gears of War* avesse una trama ridicola con personaggi dotati dello stesso carisma di un roditore morto sotto un cespuglio ai margini della strada lo sapevano anche i ragazzi della Epic ed è per questo che hanno deciso di valersi dell'ausilio di un professionista della scrittura per la stesura della storia del secondo capitolo della loro saga: Joshua Ortega. Chi?! È la stessa domanda che mi sono fatto io, fortuna che Wikipedia m'è venuta incontro. Ortega è uno sceneggiatore di fumetti che ha scritto degli albi riempitivi per la Marvel e si è pubblicato, a sue spese, un romanzo di fantascienza. Come dire, un nome di un certo rilievo...

Adesso non prendetemi per snob. Che il signor Ortega non abbia un curriculum importante non significa che sia un incapace... il lavoro che ha fatto per *Gears of War 2*, invece, lo dimostra chiaramente. Sia chiaro, nessuno ha mai preteso che la serie di *GOW* fosse Delitto e Castigo... tutto quello che si pretendeva dal signor Ortega è che riuscisse a cucire una trama decente e comprensibile che legasse una scena d'azione con l'altra e, magari, desse un poco di corpo e caratterizzazione a quel tamarro di Marcus Fenix.

> Gears of War 2 è uno spettacolo da vedere e uno spasso da giocare... ma una schifezza completa da vivere

E invece il signor Ortega si è lanciato nella stesura di una trama confusa, a tratti involontariamente comica, con un colpo di scena tra i più scontati, oltretutto mancando completamente il bersaglio per quello che riguarda il focus sui personaggi e dedicando tutta la sua attenzione a Dom, la spalla scema che Marcus si porta dietro per tutta la storia. Come se in un videogioco su Dylan Dog il protagonista della storia fosse Groucho. No, ma seriamente... a qualcuno di voi è fregato qualcosa del destino della moglie di Dominic Santiago?

Non parliamo poi della grammatica della narrazione. La campagna single player mette il giocatore nei panni di Marcus Fenix, giusto? Questo significa che il racconto dovrebbe essere visto attraverso i suoi occhi, esatto? Sbagliato, perché a un certo punto il signor Ortega, fregandosene delle più basilari regole della grammatica del racconto, decide che non possiamo proprio perderci un sogno di Dom e quindi ci mette nella sua testa, come fossimo lui. Inutile dire che, a quel punto, il lodevole sforzo grafico del team Epic di calarci in pieno nell'universo di *Gears of War* e nei panni del sua protagonista diventa fatica sprecata perché siamo stati brutalmente strappati dall'immedesimazione con il nostro alter ego virtuale per vedere un elemento che, come Marcus Fenix, non potremmo assolutamente aver visto. E per cosa poi? Per dare spessore a uno dei personaggi secondari più deboli che la Storia dei videogiochi ricordi! Un errore talmente goffo, ingenuo e imbarazzante che quando l'ho visto mi è venuto da chiedermi se Joshua Ortega non fosse il compagno delle elementari che proteggeva Cliff dai bulli della scuola. Altrimenti non riesco proprio a trovare una ragione valida per il fatto che un tale analfabeta narrativo sia stato chiamato a scrivere uno dei giochi più importanti mai usciti su Xbox 360. Io continuo a non capacitarmi di come in certe produzioni faraoniche si spendano milioni e milioni di dollari nello sviluppo artistico e tecnico e poi si chiami il primo che capita a scriverne la storia. Sul serio, mi risulta incomprensibile. *Gears of War 2* è uno spettacolo da vedere e uno spasso da giocare... ma una schifezza completa da vivere.

E non ho altro da aggiungere su questa storia.

Roberto Recchioni è scrittore e fumettista (John Doe, Battaglia, Diabolik, Dylan Dog). La sua prima console è stata un Colecovision e da allora continua a correre

DI RANDY SMITH

CIAO, SONO RANDY Videogame design & Co.

La grande illusione

A un estremo abbiamo l''arte': La Notte Stellata di Van Gogh, il David di Michelangelo, piastre di metallo arrugginito elegantemente poste all'esterno di un edificio aziendale, una performer nuda che ulula e urina tentando di suonare uno xilofono con i piedi. Sapete, l'arte. All'altro estremo c'è il 'prodotto': frittelle per microonde incartate singolarmente, peluche dei Pokémon, occhiali da sole per animali. Roba inutile che aggiunge un valore infinitamente piccolo alle nostre vite. Lo spazio tra questi due estremi è fittamente popolato. Nonostante si compiacesse della propria decadenza, Die Hard 4.0 non era un film del tutto privo d'arte. Harry Potter si avvicina all'alta letteratura per ragazzi, ma ciò non lo rende meno prodotto. Quale potrebbe essere dunque un sunto delle loro differenze? È vero che l'arte è pura espressione e il prodotto puro profitto?

Se credessi nell'utilità dei disclaimer, eccovene uno che avrebbe potuto introdurre la mia column: i giochi rappresentano di solito un bilanciamento tra arte e prodotto, e non c'è nulla di male in questo. Scrivo dei modi artistici del videogioco e di come il medium possa fare per aumentare la propria artisticità, ma non penso che dovremmo purgarlo di tutto ciò che non sia arte. Dubito che chiunque sogni un futuro in cui tutti i giochi sono opere impegnative che danno del filo da torcere ai profani, e in cui i contribuenti si lamentino di quanto delle loro tasse vada a finanziare gli Xbox 360 al Guggenheim. Alcuni giochi forniscono semplice ricreazione, non diversamente dai nachos con formaggio alla vostra sessantacinquesima visione de Il Grande Lebowsky, e Dio li benedica per questo. *Mario Kart* non espande granché i miei orizzonti, ma vi dedico moltissimo tempo e mi sento gratificato da quello che mi restituisce.

Un'altra domanda ben più importante dovrebbe essere quanto del videogioco medio sia arte e quanto prodotto. Quale sarebbe la vostra ideale mistura tra i due aspetti? Quest'ultima potrebbe forse essere una domanda trabocchetto, perché personalmente credo non sia obbligatorio un compromesso. Il gioco che implacabilmente persegue il consenso più ampio possibile finirà con il conformarsi al minimo comune denominatore e col risultare creativamente banale. Il gioco che cerca di essere una vibrante espressione di sé al costo dell'accessibilità attirerà un pubblico insignificante. Ma anche se bilanciare i due fattori è una reale sfida, le motivazioni sottese alla creazione dell'arte e del prodotto possono rinforzarsi a vicenda. Da un punto di vista artistico preferirei senz'altro che più persone, anziché meno, si relazionassero al mio lavoro, ammesso che non debba compromettere il nocciolo della mia visione per riuscirvi. Anche sotto la crudele tirannia delle mire di profitto, nella realtà dei giochi di più alto profilo il successo maggiore viene tributato non al prodotto che raggiunge il maggior numero di persone, ma a quello che ne affascina di più. L'arte è dunque un grande articolo di consumo? Guardate ai film considerati tra i più coinvolgenti di sempre e chiedetevi quanto delle loro qualità artistiche li abbia aiutati a conquistare questa dicitura: Titanic, due episodi de Il Signore degli Anelli, due Pirati dei Caraibi, Il Cavaliere Oscuro, tre Harry Potter, La Minaccia Fantasma, Shrek 2 e Jurassic Park... sono arte o prodotti?

> "Preferirei che più persone, anziché meno, si relazionassero al mio lavoro, ammesso che non debba compromettere la mia visione per riuscirvi" "

Se i miei sentimenti sulla diatriba sono ambivalenti è perché credo che una distinzione troppo netta non centri il punto. Quello che più mi colpisce di Harmonix non è che abbiano avuto gli attributi per rendere *Guitar Hero* e *Rock Band* dei prodotti di enorme successo, ma che abbiano risposto a una più alta vocazione. Come Greg LoPiccolo ha spiegato durante la mia intervista pubblicata sullo scorso numero, la missione della loro compagnia è portare la gioia dell'esecuzione musicale a persone che non hanno imparato a suonare uno strumento convenzionale. Uno scopo nobile, che il nostro medium ha i requisiti per conseguire in un modo unico, e non è il solo. Viviamo in un mondo in cui i temi cardine che determineranno il futuro della nostra specie, come i cambiamenti climatici, l'economia, la sovrappopolazione e l'ingegneria genetica, sono guidati da sistemi indissolubilmente interconnessi i cui comportamenti sul lungo termine sono anti-intuitivi per il cervello umano. Più persone prenderebbero seriamente l'inevitabilità e le implicazioni del surriscaldamento globale se fossero cresciute con *SimEarth*, avendo l'opportunità di acculturarsi sui massimi sistemi tramite gioco ed esplorazione? Cos'altro possono fare i giochi, e cosa non possono fare?

Io sono come voi. Traggo piacere dall'intrattenimento puro e semplice. Ma la cosa che ho notato è che i giochi, i film, i libri e le canzoni che più mi restano impressi sono quelli che catturano una impalpabile qualità del mio Io interiore, o che mi hanno proposto un'idea che ora considero sacra, o che mi hanno spinto a essere una persona migliore. E che quest'apprezzamento ha poca correlazione diretta con la loro natura di opere di nicchia non apprezzate da altri o di fenomeni di portata globale che generano soldi a palate. Dovremmo esser fieri di trovarci addentro a un medium che, ben lungi dal divertire e nient'altro, sta sviluppando la sua inimitabile abilità di raggiungere obiettivi nobili in un modo mai visto prima, e del fatto che vi sia un legame tra far esplodere asteroidi in grafica vettoriale e migliorare le vite della gente e cambiare il mondo.

Randy Smith è un game designer capo negli studi di EA a Los Angeles. Il suo progetto attuale è una collaborazione con Steven Spielberg

DI SIMONE TRIMARCHI

BOOM! HEADSHOT C'è del cervello nella Rete

Percezione e realtà: trova le differenze

Sono sempre stato incuriosito dalla differenza tra ciò che leggo sui giornali e ciò che vedo con i miei occhi. Spesso è abissale: la verità non viene nemmeno sfiorata, ma semplicemente ricostruita a partire dalle dichiarazioni di qualche politico o giornalista. A volte invece, di solito quando ci sono delle statistiche di mezzo, mi stupisco di quanto i numeri possano essere realistici se analizzati correttamente.

Nel caso dei videogiochi come fenomeno di massa la percezione e la realtà sono assolutamente disgiunte: chi legge i giornali ormai si è accorto dell'ingombrante presenza del medium interattivo, visto che escono articoli ogni giorno. Nonostante questo, però, pochi possono rendersi realmente conto della penetrazione sul territorio e delle importanti conseguenze sociali dei videogiochi, visto che nessuno ne parla. Ho due aneddoti da raccontare in proposito; entrambi mi hanno aiutato a riflettere su alcuni aspetti reali del videogioco facendomi addirittura aprire gli occhi. Anche la mia mente, in fondo, è condizionata da ciò che leggo sui giornali; sarebbe invece ora di confutare queste percezioni e andare avanti, cominciando a fare i conti in maniera adulta e vaccinata con quello che sarà sicuramente l'intrattenimento più diffuso nel futuro, se non nel presente. Mesi fa ero all'interno di un punto vendita della 'grande distribuzione' ad ammirare, rapito come al solito, gli scaffali dei videogiochi per le varie console in mio possesso. Stavo saltellando da una scatola all'altra, senza comprare niente, quando mi accorgo che vicino a me, davanti allo scaffale dei videogiochi per PC, ci sono due signori sulla sessantina, impegnati in un'accesa discussione. La mia curiosità era tanta e volevo sapere che titolo stessero per comprare ai loro figli o addirittura nipotini; mi sono quindi mimetizzato davanti allo scaffale adiacente facendo finta di interessarmi ad ogni gioco leggendo il retro delle confezioni e intanto soddisfacendo la mia curiosità tendendo l'orecchio.

Ho scoperto con mio grande stupore che i due non stavano assolutamente scegliendo un gioco per nessuno dei loro pargoli, ma erano intenti a dare giudizi circostanziati e pieni di termini tecnici sui videogiochi esposti, mentre sceglievano il loro prossimo passatempo virtuale: "(...) No, *Age of Empires 3* non è come il 2, fidati: l'ho provato e sono rimasto deluso. Meglio che ti prendi un FPS". "Sai, gli sparatutto non mi piacciono, ho giocato a questo (*Wheel of Time*) ma la trama era banale, mi piacerebbe più un'avventura come *Syberia*". "Di avventure belle non ne fanno più ormai, è un genere caduto in disuso: prenditi *World in Conflict*, è uno strategico fantastico". "No, no, costa troppo, meglio uno di questi giochi da 15 euro (...)". Il discorso è continuato per molto altro tempo e alla fine i due hanno scelto un videogioco a testa, prendendoli rigorosamente da quelli scontati. La discriminante 'prezzo' è stata fondamentale nella loro scelta, ma come avrete capito non è stata l'unica. I due sono stati la mia personale dimostrazione vivente che le statistiche sull'età media dei videogiocatori non sono sbagliate come credevo. Ho tanti amici trentenni che giocano, ma pensavo che passati i cinquanta ci fossero solo il videopoker o Hearts. Mi sbagliavo: probabilmente ogni due diciassettenni ci deve essere un sessantacinquenne per ottenere il fatidico 33, età media del videogiocatore calcolata dall'ESA, Entertainment Software Association. Sconvolgente.

> "Ho due aneddoti da raccontare; entrambi mi hanno aiutato a riflettere su alcuni aspetti reali del videogioco facendomi addirittura aprire gli occhi" "

L'altro aneddoto riguarda i titoli violenti e il presunto fascino che provocherebbero sui bambini. Al lavoro da me c'è una giovane coppia: sia lui che lei adorano i videogiochi e sono dei 'sonari'. Hanno un figlio, Andrea, di circa 10 anni, mentre loro sono sulla quarantina. Mi intrattengo spesso a parlare di videogiochi con questa famiglia e trovo molto affascinante confrontarmi con giocatori che non conosco, soprattutto donne. Ovviamente quando Andrea li viene a trovare al lavoro non vede l'ora di farsi consigliare i migliori videogiochi da me e puntualmente poi va da papà a pretendere che siano acquistati. Essendo il padre più videogiocatore di lui, il giovane pargolo viene puntualmente accontentato. Inutile dire che, conoscendo il videogioco, mi sento sempre di sconsigliare ad Andrea qualunque titolo col bollino 'Mature' che però spesso spingo vivamente in segreto al padre, a seconda dei casi. Un giorno è capitato che, mentre consigliavo a quest'ultimo *Dead Space*, il figlio ci stesse ascoltando e ho generato in lui una voglia fanciullesca di possedere l'agognato titolo horror. Mi sentivo quasi in colpa: chissà quali conseguenze avrebbe avuto sul ragazzino! Passa qualche giorno e la madre di Andrea mi racconta la scena verificatasi all'arrivo sul televisore delle cupe atmosfere della USG Ishimura piene di orripilanti Necromorfi. Mentre Marco, il padre, era presissimo dal gioco e non ci si voleva staccare, incoraggiato da lei a massacrare gli alieni, Andrea era seduto ad un angolo del divano con le mani sugli occhi, intento a coprirsi la vista dall'orrore, divertito ma anche e soprattutto spaventato. A ragione, direi, visto che io stesso ho fatto dei salti sul divano talmente alti che il mio soffitto si ricorderà a lungo di *Dead Space*.

La riflessione che sopraggiunge è banale quanto critica: è vero che esiste il fascino del proibito e che i bambini sono attratti da tutto ciò che non possono avere, ma è anche evidente quanto i videogiochi 'per adulti' non siano divertenti per un target troppo giovane. Quindi è sacrosanto proteggerli da contenuti a loro non adatti, ma, a onor del vero, sanno anche proteggersi da soli: basta mettere le manine davanti agli occhi.

Simone 'AKirA' Trimarchi è stato campione italiano di molti RTS ed ha viaggiato i cinque continenti per guardare in faccia i suoi avversari. Ora urla la sua passione per il multiplayer ai microfoni dei Lan Party e sul blog www.insidethegame.it

Borderline cafè

Lettere al Limite

Vietato l'accesso ai non videogiocatori

Borderline Cafè, la fantastica rubrica della fantastica posta della fantastica rivista **Game Pro** (e l'unica che se lo dice da sola), brama le vostre missive. Inviatele a gamepro@sprea.it oppure a **Game Pro**, Sprea Editori, Via Torino 51, 20063, Cernusco sul Naviglio (MI). Il nostro forum ufficiale, poi, è una bomba. Cercatelo da www.gamesvillage.it e non ne uscirete più!

IL REGNO DI TENEBRA E TORMENTO

Credo nei videogiochi perché non rinuncio al sogno di essere un Eroe, uno che ha fatto i conti con la propria coscienza e con gli spettri del suo passato e, ferito nel corpo come nell'anima, è uscito vittorioso, il suo lacero vessillo stretto nel pugno martoriato dalle unghie di oscene chimere. Amo i videogiochi, queste scatole magiche senza tetto né pareti, perché sono confezioni in compresse di libero arbitrio, mondi da montare come mobili svedesi economici. Perché puoi saltare su un unicorno e imbracciare la Spada del Sacro Airone oppure abbracciare il Male e allungare la tua ombra mortale sulle candide mura delle roccaforti nemiche. Un Regno di Tenebra e Tormento, il tuo personalissimo concetto di Stato Etico in chiave fantasy: oltre la più atroce dittatura grazie a magia nera, creature dell'Abisso. Ma puoi farlo e il bello è che non c'è assolutamente niente di male, perché la virtualità dell'esperienza videoludica comprende il diritto/dovere di assumere diversi punti di vista, sempre e comunque. Ed è per questo che io, ludicamente parlando, rinuncio al male: perché di Eroi ce ne sono sempre meno, e di questo io soffro. Perché sono convinto che, a parità di risorse, il Bene abbia un'arma in più, e anche se è solo un videogioco, amo incarnare quelle doti, quelle virtù. Sapete, amici, il bello dei videogiochi è davvero che sono esperienze che si intrecciano con il nostro essere, con le nostre passioni e i nostri ricordi. E in un mondo borderline, cerco di essere dalla parte giusta

Marco Accordi Rickards
Metalmark
http://metalmark.wingsofmagic.it/

MI RICORDO

Mi ricordo alle medie, dopo la scuola, le corse fatte con un amico per mettere le mani prima di altri sull'ultimo coin'op arrivato al bar più vicino: mezz'ora, un'ora senza nemmeno pensare di tornare a casa a mangiare, con il giubbotto ancora addosso e la cartella buttata in terra in tutta fretta.

Mi ricordo al mare, dopo pranzo con i miei cugini e amici d'ombrellone, la solita capatina alla sala giochi di Fiumetto (in Versilia): un capannone verde all'aperto tra il caldo, la piacevole confusione dei cabinati, gli incontri e le risate (si può anche ridere della propria "imbranataggine" di fronte a qualche titolo particolarmente ostico, ad esempio) con altre persone.

Mi ricordo, ormai più di vent'anni fa, della prima volta che, nello stabilimento balneare accanto al mio, al "bagno toscano", vennero ad installare *Space Ace*: nessuno aveva il coraggio di accostarsi a quella splendida "stranezza" avvolta da un'aura di pura magia: il capannello di ragazzi che si venne a creare quando "osai" infilare uno spicciolo (500 lire?) nella macchina, non lo dimenticherò mai; non volevo fare lo sbruffone, anche perché ci avevo già giocato nella mia città, ma provai un discreto piacere a finire il livello "easy" attorniato da tutta quella gente riunita, soprattutto quando me ne andai con finto distacco, proprio sulle sequenze finali di chiusura... sentendomi poi richiamare da uno di quei ragazzi, per farsi dare delle "lezioni" al gioco... cosa che mi permise, a gratis, di imparare tutte le mosse degli altri livelli "medium" e "hard" (solo quella maledetta sezione dei "pattini da adulto" non sono mai riuscito a terminarla).

Mi ricordo la prima console regalata: l'Intellivision, a Natale; il Commodore 64, che sembrava la macchina "definitiva" da gioco; le prime partite a *Mario 64*: una delle esperienze videoludiche più emozionanti di sempre; *Secret of Mana* su SNES, con la più bella, secondo me, soundtrack mai sentita in un videogame; le lacrime di fronte al finale di *Zelda Twilight Princess*... tutto questo, fra le tante, per dire che i videogiochi sono CULTURA, perché si legano alle nostre esperienze di vita, al tempo, alla passione che è il vero motore per conoscere, meravigliarsi e comprendere un po' di più, tutto quello che ci circonda e che riguarda le nostre sensibilità; un medium che ha un potenziale enorme, proprio perché legato alle idee, alla creatività, ai numeri della tecnologia, che ha sconfinato in moltissimi ambiti della nostra società. Potrei ribaltare parecchi luoghi comuni, legati a questo mondo, che grazie a Dio hanno sempre minor presa: ho sempre trovato nelle persone conosciute grazie ai videogiochi grande curiosità, amore per la vita, interessi più variegati come musica, cinema, libri ed altro... persone sempre pronte ad "aprirsi" agli altri.

Se ci penso bene, questa è forse una delle poche vere piccole grandi "rivoluzioni" silenziose vinte, che gli appassionati hanno realizzato, senza clamori e contro tanti "benpensanti" che magari si saranno ricreduti nel frattempo... Un abbraccio in particolar modo a Metalmark: sii sempre onesto nel dire la tua sul mensile, perché: "*when a man lies, he murders some part of the world*". Peace.

Leonardo Favi (Firenze)

"È ora che questi benpensanti convinti di essere al di sopra di tutto e tutti e di conseguenza di poter decidere, di poter tracciare una linea di confine fra il giusto e sbagliato, di poter decidere al posto mio cosa posso o non posso 'vivere'... be', è ora che se ne stiano a casa"

Berserker79

Il tema del ricordo è fondamentale anche per un'altra ragione: perché è un coefficiente da tenere presente nell'effettuare paragoni tra giochi del passato e titoli presenti, una sorta di modificatore danni da gioco di ruolo che deve essere sempre ben chiaro nella nostra testa. Perché? Be', è quasi banale: perché altrimenti per me sarà sempre troppo facile trovare AD&D per Intellivision più affascinante di Oblivion.

NUMBER ONE

"Sì ma quando si vince?" Chiede mio fratello non videogiocatore durante una partita a *GTA IV*.

Penso che questa frase sia emblematica del malinteso, dell'errore concettuale che c'è alla base della visione del videogioco moderno da parte dei non giocatori. Per videogioco moderno intendo riferirmi al medium dal 2000 in avanti, anche se questa deve essere presa solo come una semplice data di riferimento. L'errore ritengo sia individuabile nell'individuare il concetto che sta alla base del videogioco nell'agonismo, nella gara per la supremazia tra il giocatore e l'intelligenza artificiale oppure tra giocatori. Per lungo tempo esso è stato il centro motore di ogni gioco, a partire dal seminale *Pong* per arrivare al più moderno ma non meno famoso *Pro*

Borderline Cafè sostiene i GdR carta, penna e dadi

Evolution Soccer. Anche in giochi maggiormente basati sulla trama come i giochi di ruolo si aveva sempre come obbiettivo principale il battere il determinato boss di fine livello. Non si può certo negare che tale tendenza esista ancora (basti vedere la presenza in ogni nuovo episodio di *Final Fantasy* di boss potentissimi poco legati con la trama presenti solo per dare soddisfazione nell'essere sconfitti), ma penso si possa dire che il baricentro di numerosi titoli si sia spostato maggiormente verso il concetto di "esperienza". Il gioco non è più soltanto una sfida, ma è diventato sempre più un'esperienza da vivere, un mondo pulsante da cui il giocatore ottiene esperienze di soddisfazione o disfatta. Basti pensare a titoli come *Shadow of the Colossus*, dove la felicità della vittoria sul boss viene immediatamente castrata dal senso di pietà. Penso che questa trasformazione sia avvenuta in gran parte negli ultimi anni (nonostante fosse già presente in numerosi titoli del passato) grazie all'avvento di tecnologie più potenti e alla crescita dei team di sviluppo. Ciò che mi dà da pensare è come mai questa caratteristica così importante del videogioco non sia stata assolutamente recepita da chi vi è estraneo. Quante persone si avvicinerebbero a un videogioco se capissero che non stiamo più solo parlando di mettere la palla in rete o di portare Mario dalla principessa? Il potere insito in questo medium non solo è ancora poco recepito dagli addetti ai lavori, ma è del tutto sconosciuto ai non giocatori. All'ordine del giorno delle discussioni di game design vediamo temi come le scelte morali (*Fable*), la capacità di trasmettere sentimenti (*Shadow of the Colossus*), il disarmo nucleare (*Metal Gear Solid*) e, nonostante ciò, ai media arriva solo la notizia di un nuovo gioco iperviolento o l'uscita dell'ennesimo *Wii Scacchi*. Certo, questo è un mercato, e ciò che vende fa notizia ed è pubblicizzato, ma anche in campioni di vendite come *GTA* possiamo vedere contenuti che vanno aldilà del semplice "ammazza la prostituta". Penso che la vera questione, il vero problema, sia in chi videogioca. Lungi da me riprendere la campagna eugenetica di Jonathan Strano, ma non posso fare a meno di osservare intorno a me un sacco di videogiocatori che non rendono certo giustizia al medium. Mi trovo all'università e dietro di me due ragazzi parlano di *World of Warcraft* usando un sacco di termini tecnici, una mia amica non giocatrice si gira ad ascoltare la conversazione ridacchiando e per tutta risposta loro continuano con il loro linguaggio incomprensibile e parlano di come hanno sprecato la loro giovinezza dietro ai videogiochi. Non voglio certo condannare il loro comportamento e capisco che in fondo la cosa non ha tanta importanza, ma quanto avrebbe favorito la diffusione e la comprensione del videogioco se avessero parlato con la ragazza del fenomeno dei MMORPG e della loro diffusione nella società odierna? La mia domanda è: come possiamo pretendere che il videogioco sia preso sul serio se noi stessi siamo i primi a vergognarci di esso, se lo riteniamo solo un modo di sprecare il tempo? Spesso nei forum si discute del perché videogiochiamo, del motivo che ci spinge a prendere il pad in mano. Personalmente, penso che sia una domanda che tutti dovremmo farci non solo per comprendere il medium che ci troviamo di fronte, ma soprattutto per comprendere noi stessi.

Lorenzo Vicari

La piccola Chiara è fortunata ad avere come genitori Lord e Lady Matlei. Ma diciamo la verità: anche loro sono fortunati ad avere una tipa tosta che fin da piccola ama Ken il Guerriero.

REVIEW-BY-MAIL

FINAL FANTASY VII

FORMATO: PS1 DISPONIBILE: DA QUANDO LA SONY FACEVA CONSOLE DI COLORE GRIGIO
PUBLISHER: SQUARE SVILUPPO: COME PRIMA

Final Fantasy VII: il videogioco che mi ha fatto amare i videogiochi. Un character design sontuoso, grafica super-deformed amabile, storia epica, musiche trasportanti, scene di intermezzo emozionanti, un mondo pulsante di vita e quest al vostro servizio, meccaniche di gioco classiche per il genere JRPG fanno di *FFVII* un astro luminoso nel firmamento videoludico che continua ad emozionare ed entusiasmare. Non può assolutamente mancare nell'enciclopedia di ogni appassionato come una birra gelata al banco del **Borderline Cafè**.

[INCLASSIFICABILE]

DI REIVEN

È ancora più clamoroso quando cerchi di parlare di giochi di ruolo tradizionali, quelli da fare attorno a un tavolo, complice un buon Master e con tanta bella pizza a portata di mano (ma, ehi, occhio a non ungere le schede!). La gente, molto semplicemente, non capisce? Ma che gioco è? Ma come sarebbe a dire che non vince nessuno? Eh già: al diavolo il poker, il gioco d'azzardo e la competizione a tutti i costi, inculcata ai bambini da padri manager malati di (etero) protagonismo. Noi giochiamo anche uniti. E ne andiamo fieri.

SAURON MUST FALL

Numero 16 di **Game Pro** appena comprato, dopo una rapida occhiata ad alcune recensioni, mi fiondo al **Borderline Cafè** per gustarmi un po' di sana follia. Prima lettera: "Moige Strikes Back", a seguire la tua risposta. Be', che dire, caro Metalmark: sei un grande, gliele hai suonate meglio che in *Donkey Kong Jungle Beat*, hahahaha... Aggiungo solo questo: è ora che questi benpensanti convinti di essere al di sopra di tutto e tutti e di conseguenza di poter decidere, di poter tracciare una linea di confine fra il giusto e sbagliato, di poter decidere al posto mio cosa posso o non posso "vivere"... be', è ora che se ne stiano a casa. Addio ignoranti. Caro Metalmark, ti saluto, torno fra i miei lidi assolati fra una partita a *Street Fighter 3* (comincio i preparativi per la new entry), la lettura di un manga e qualche ora con la Compagnia dell'Anello. E sono felice.

Berserker79

Grazie delle parole. Devo ammetterlo: anch'io sono contento che il Signore Oscuro sia stato respinto. E sia ben chiaro: il MOIGE non lo è intrinsecamente, ontologicamente... no, lo diventa nel momento in cui rifiuta il confronto e indossa l'anello dell'apriorismo e del pregiudizio. Attenzione, però. Perché qui ci sono Gandalf, Frodo, Aragorn e tutti gli altri. Nani compresi.

[...]

Ciao Metalmark, prima di tutto mi presento, ma sentiti libero di tagliare il

tutto con un bel [...] che tanto non mi offendo. Ho 26 anni, gioco con i videogames da 20. Sono un consumatore un po' fuori dalla media, infatti le uniche console che ho comprato nuove di pacca sono stati il NES, l'Atari Lynx e la PSX appena uscirono (ovviamente i soldi erano dei miei genitori). Tutte le altre console che ho (e sono tante: Sega Master System, Mega Drive, Saturn, SNES, N64, GameCube, GBA, Virtual Boy, PlayStation 2, Xbox) le ho sempre comprate USATE e qualche anno dopo la loro uscita. Ovviamente, unicamente per una questione economica (a chi mi potrebbe accusare di non "supportare" abbastanza l'industria dico che la maggior parte delle console le ho comprate da persone che le vendevano per comprarsene di nuove... e poi compro una marea di giochi, ovviamente...). Questo modo "ritardato" di affrontare i videogiochi mi ha permesso però di avere una visione più incentrata sulla giocabilità pura ed evitare tutta la suggestione dovuta all'hype del momento sulle riviste o alle incredibili innovazioni tecnologiche e grafiche.

Ora, OGNI VOLTA che leggo la posta sulla vostra rivista, c'è qualcuno che si lamenta. Si lamenta della censura. Si lamenta del fatto che in Italia non c'è abbastanza interesse per i videogiochi. Si lamenta dei giochi per i casual gamer perché sono più pubblicizzati dei giochi per gli hardcore gamer. Si lamenta perché al telegiornale parlano solo dei videogiochi quando qualcuno fa una strage in una scuola. Si lamenta perché la Nintendo si è venduta. E si potrebbe andare avanti per molte altre righe... e se non lo sai tu!

Bene, io sinceramente questa cosa non la capisco... voglio dire, da vent'anni a questa parte sono libero di schiacciare funghi, salvare principesse, investire pedoni e sgommare sul loro sangue, fare la rockstar, arrotolare tutto quello che si trova davanti a me, staccare la testa con annessa spina dorsale al mio avversario, fare stragi di nazisti, combattere alieni, fare gare illegali su strada, e chi più ne ha più ne metta, ma sopratutto, MI DIVERTO UN SACCO e NESSUNO me lo impedisce.

Ora mi chiedo... c'è davvero da lamentarsi così tanto? Ormai quella dei videogiochi è l'industria di intrattenimento più aperta di tutte, c'è una scelta che supera in maniera imbarazzante il cinema, possiamo fare praticamente qualsiasi cosa! E sapete cosa? Io sono contento! Sono contento della censura. Sono contento che in Italia c'è poco interesse per i videogiochi. Sono contento che ci siano un sacco di giochi per casual gamer. Sono contento che al telegiornale parlino di videogiochi solo per cose negative. Sono contento che la Nintendo si sia venduta (sempre che lo abbia fatto...). Sono contento perché posso giocare praticamente a qualsiasi cosa e nessuno me lo può impedire... escluso il mio stipendio...
Sempre e comunque, 'bella per voi'.
Emilio

Caro Emilio, condivido perfettamente quanto affermi nella tua lettera tranne quando, verso la fine, per assurdo affermi di 'essere contento' di una serie di mali del nostro settore. Permettimi di dirtelo: in questo sbagli di grosso. Perché, vedi, è giusto dire che bisogna comunque essere contenti dei videogiochi e di ciò che ci danno, ma è anche importante riconoscere che ci sono cose che non vanno e che necessitano di essere cambiate. Tutti musi no, ma neanche solo rassicuranti sorrisi.

TOGETHER UNDER THE SUN

Caro Metalmark, finalmente, dopo tante tribolazioni, mi sono deciso a scriverti per sfogarmi con te di una cosa che mi ha un po' deluso. Premetto di essere un grande appassionato di videogiochi, di survival horror in particolare, della vecchia scuola. Vi faccio davvero i più sinceri complimenti per il fatto di dar vita ogni mese a una rivista competente, tecnica, che si prende cura di quella che si potrebbe definire "coscientizzazione videoludica", per fare un riferimento al pedagogista Freire che, come voi, si preoccupava di dare alla gente i mezzi per pensare, per elaborare da sé, per formarsi un vero senso critico. Dando una visione più globale possibile del mondo dei videogiochi in tutte le sue parti, facendoci capire come funziona un po' il sistema, non avendo paura di sbattere un bel 3 ai giochi degli sviluppatori più parolai e pigri. Ebbene, dopo tutto 'sto (giusto) splendore, vengo al dunque: *Alone in the Dark*. Questo gioco ha avuto particolare rilievo per la vostra rivista, occupando nel numero 8 copertina e uno speciale, un'anteprima nel numero 13 e recensione nel numero 14. La sua uscita è stata un vero e proprio evento pubblicitario, praticamente in ogni rivista del settore, sul web e nei negozi specializzati. Se n'è sempre parlato piuttosto bene ma il punto vero è questo: per me, le vostre parole sono quelle che contano. Quando devo spendere (direi investire) i miei pochi soldi per un videogioco (studio e non lavoro, per ora), la vostra recensione è come la benedizione di un padre che ti lascia sposare la figlia, come la pacca di un amico che, sostenendoti, ti dà quella sicurezza quando ti piace una ragazza e vuoi provarci ma non ci riesci. Ebbene, mi sono fidato, ho comprato la limited edition di *Alone in the Dark*, ci ho giocato per qualche ora, per poi capire che avevo buttato i miei soldi. Sì, perché il gioco è imbarazzante. La storia non è niente di che, l'atmosfera non è male, il protagonista, a detta di Nour Polloni, doveva essere "studiato a lungo per evitare che finisse di risolversi in un tipico eroe generico da action movie", citazione testuale dello speciale nel numero 8. Se non ricordo male, dopo qualche minuto di gioco, Carnby, dopo essere stato intimidito da un mostro, risponde senza timore con un bel: "Ma vaffanculo", o giù di lì. No, non è il solito eroe da action movie. È solo Kurt Russell con una cicatrice in faccia. Le sessioni in auto sono fini a se stesse, sembrano un minigioco. La combustibilità è una buona idea, ma alla lunga stanca e non rappresenta un elemento di gameplay così innovativo. Ma fossero solo questi i problemi... no, non è finita, perché la giocabilità e il sistema di comandi risultano arcaici persino rispetto a *Resident Evil 2*, gioco di due generazioni fa. Questo l'avevate detto, più o meno, ma mi sembrava, dalla recensione, che non minasse un bel gioco, a cui viene dato 8. Ma 8 che cos'è? Ecco, io penso che, quando date quel numero per riassumere

REVIEW-BY-MAIL

MOTHER 3

FORMATO: GAME BOY ADVANCE
DISPONIBILE: DA ORA IN INGLESE, SU HTTP://MOTHER3.FOBBY.NET
PUBLISHER: NINTENDO SVILUPPO: SHIGESATO ITOI, BROWNIE BROWN, HAL LABORATORY

sembra scritta da Stefano Benni. Recentemente tradotto in Inglese da Tomato e i suoi bravi, *Mother 3* è il seguito di *Earthbound*, e vi metterà nei panni a righe del giovane Lucas, già visto in *Super Smash Bros. Brawl*. Si piange, si ride e si storce il naso, in *Mother 3*, ma soprattutto si vive un gioco come pochi altri. Quando il tuo paese di campagna sarà invaso da squadracce e da animali cyborg, ma soprattutto dall'odore dei soldi, cosa farai? Stefano Benni, raggiunto, ha preferito non commentare. **[10. Sì, davvero. E baci alla bimba, Mark!]**

DI TOMMASO MONGELLI

Se il Joker gioca con il 360, chissà se Batman ama la PS3? E il Wii? Che sia Cat Woman, la casual gamer?

Se dovessi vivere in un reame fantasy, vorrei a tutti i costi questo elfo: l'Elfo del Caffè. Grande creatura, grande creatura...

un gioco, vogliate esprimere l'esperienza, l'emozione che rappresenta il titolo in questione. In quell'unico voto è espressa la bontà dell'esperienza videoludica che deriva dal giocare, una summa di tutti i pro e contro. Almeno, penso che sia così, credo che se ami un genere e un gioco che ne fa parte prenda 8 e possiedi la console in cui gira, devi averlo. Il problema, è che *Alone in the Dark* non è da 8. Per me non raggiunge neanche la sufficienza e neanche per tutte le persone che conosco che ci hanno giocato. È brutto, sopratutto perché porta un marchio glorioso di cui doveva risollevare le sorti dopo i fallimenti del passato e per le aspettative che ha creato, in me e in molti. Da **Game Pro** mi aspettavo più obiettività, come ha sempre fatto. Perché quando c'è da stroncare, giustamente stroncate (*Too Human*, per esempio).

Ecco, caro Metalmark, mi sono sfogato, non ho più rancore, anzi, forse non l'ho mai avuto, perché vi seguo sempre con passione e sempre vi seguirò. Grazie per l'attenzione concessami, a presto.

Davyjox

Apprezziamo tutti quanto hai scritto su di noi e ci dispiace, per una volta, di averti deluso. Però vedi, amico dal nome impronunciabile, l'obiettività non è davvero di questo mondo. Esiste un voto giusto? Io credo di no, credo che al massimo esista una forbice, che in certi casi è più ampia e in altri meno. Credo che Super Mario Galaxy consenta un range di voti tra il 9,5 e il 10 (altrimenti è errore, è incompetenza), mentre Alone in the Dark abbia una forbice voto molto ampia che spazia dal 5 all'8. Ti invito a leggere la recensione di Inferno per PS3 su questo numero per ulteriori riflessioni.

SPEAK ENGLISH OR DIE

Carissimo Metalmark, ci risiamo. Tre giochi AAA e uno AA e mezzo che escono in Italia senza l'audio originale in inglese. Sto parlando rispettivamente di *Dead Space*, *Fable II*, *Fallout 3* e *Mercenaries 2*. Nessuna indicazione della mancanza, se non girovagando per i forum dedicati o, nel caso di *Mercs 2*, provando il gioco per sentire lo spagnolo come lingua di default su un Xbox 360 presettato sull'inglese.

Pazienza, si possono sempre comprare online dall'Inghilterra, alcuni direbbero, e, in effetti, se vuoi sentire le voci originali, invece di una trovata pubblicitaria come Dario Argento, è l'unica soluzione, a condizione che si abbia la carta di credito. Qualcuno mi può spiegare il motivo per cui EA e altre grandi società come Activision, per la serie *Call of Duty*, vorrebbero escludere l'audio originale? Se è per mancanza di spazio, ci dovrebbe stare su PS3 con la sua maggiore capacità Blu-ray, ma non mi pare che la disponibilità di lingue sia diversa fra le due console. So anche da quello che ho visto nei forum che ci sono molti giocatori italiani insoddisfatti nel non poter trovare rifugio nell'audio originale da doppiaggi approssimativi e dilettanteschi.

Il non elencare le lingue presenti sulla confezione del game a differenza di quello che si fa anche per il più umile dei film DVD è indicativo di come i videogiocatori siano considerati anche dalle stesse società che producono i giochi. Almeno per poter sapere in anticipo posso chiedere come grande favore che voi recensori indichiate semplicemente se l'inglese c'è, sì o no, nelle versioni in uscita in Italia dei giochi? Ciao.

Neil Campbell

Parto dal fondo, Neil. Lo faremmo se potessimo garantirti questa informazione con puntualità e certezza, ma sfortunatamente non è così per varie ragioni, quindi per questo aspetto ti consigliamo semplicemente di operare un check finale al negozio prima dell'acquisto (e magari anche sul web, che è un medium necessariamente adatto al 'last minute'). Il punto che mi sta a cuore della tua missiva è che pretendi la lingua originale nei videogiochi, il che è sacrosanto. E se The Witcher, come avviene nei film in DVD, ci permette di cambiare in qualunque momento la lingua (e in caso di gustarci il gioco anche in polacco, lingua originale del capolavoro di CD Projekt), lo stesso possono fare anche le big come EA ed Activision Blizzard. Davvero: toglierci la lingua originale è un crimine grave: facciamo di questa richiesta la nostra prossima grande battaglia.

"Qualcuno mi può spiegare il motivo per cui EA e altre grandi società come Activision, per la serie Call of Duty, vorrebbero escludere l'audio originale?"

Neil Campbell

Ecco il nuovo editor di Game Pro, in procinto di subentrare a Metalmark (che ancora non lo sa), mentre medita su quale voto dare a *Prince of Persia*. La redazione ha già dichiarato: "È molto più intelligente". Ingrati.

DREAM OF MIRRORS

Amo essere un ragazzo con le corna e tenere per mano una ragazza, amo esplorare corridoi con l'aiuto di una sola torcia, amo essere un killer dalle sette personalità, amo riavvolgere il tempo, amo recuperare la chiave rossa, gialla e blu, amo costruire strade ed edifici, amo creare portali, amo saltare sopra a mattoncini, amo esplorare galassie, amo essere un'archeologa armata di Uzi, amo chiamare un taxi che mi porti al prossimo spettacolo di cabaret, amo scalare un Colosso, amo usare la motosega e il suo suono, amo usare una macchina da scrivere per salvare, amo scoprire il passato della mia famiglia leggendo un libro in pelle e ossa umane, amo difendere la terra da invasori spaziali, amo scoprire una città sott'acqua, amo i kombattimenti mortali, amo i guerrieri della strada, amo intrufolarmi in condotti d'aerazione con una sigaretta, amo derapare su una Ferrari con bionda al fianco, amo camminare nella nebbia, amo uccidere locuste, amo elaborare una TVR, amo scoprire perché tengo in mano un coltello, amo sconfiggere un virus informatico sottoforma di luci e suoni, amo fare palle di cose che poi diverranno stelle, amo mangiare pallini e fantasmini...

Amo sognare.

Amo videogiocare.

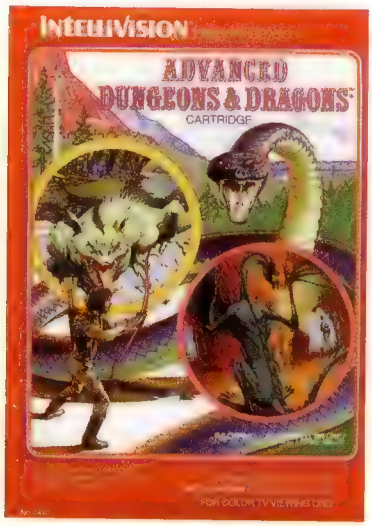
Fabio "eraserhead" Cavarzan

I HATE SHOPPING

Premessa: tutti gli esempi riportati su questo articolo sono fatti realmente accaduti nel mio negozio. Se vi sembrano inverosimili, provate a parlarne con un qualsiasi rivenditore.

Caro Metalmark, ti scrivo in quanto rivenditore di videogiochi (e videogiocatore) stufo. Stufo dei siti, delle riviste e della maggior parte dei videogiocatori che si fanno abbindolare da quello che dicono gli altri. Il motivo che mi ha spinto a scrivere questa mail è stato proprio il voto che avete dato a *Fallout 3*: 10! Vi prego di accettare i miei

Un saluto a Claudia (bruna) e Marlena (bionda), le vere protagoniste dell'evento Sony di *LBP*. Klaus Davi? E chi è costui?!?



Nel mio piccolo mondo interiore, questo gioco vale 10, 100, 1.000 *Oblivion*. Non ho il benché minimo dubbio.

Revelations

tuttoquellocheavrestesemprevolutosentiremachen essunohamaiosatodirvineppurevostropadrequand ovihafattoquellimbarazzantediscorsosulleapi

GoldenEye per N64 è tuttora il miglior FPS per console.

complimenti per come valutate i giochi, non in base ai poligoni o al fatto che dentro ad una stanza della morte nera non si vede l'ombra ma per il semplice fatto che giocare a questo titolo è piacevole! Per questo compro voi e non quel PSM dove cominciano la recensione di *Star Wars* con la frase: "Anche lo spazio può essere un inferno, peccato manchi Dante" *[a me pare una bella battuta, però. NdMetalmark]*. Proprio parlando di *Fallout 3*, ne ho venduti davvero pochi. Motivazione? La versione PS3 è più brutta perché l'ha detto GameSpot. Anche io l'avevo sentito dire, poi però sono andato in giro per siti per vedere se era vero e tutti mi hanno confermato che i bug menzionati dal sito erano casi rarissimi! Vorrei tanto sapere il motivo per cui tutti comprano giochi solo in base a ciò che dicono o sentono dire dagli altri! Forse lo fanno per sentirsi più importanti, per poter parlare con termini complicati o addirittura inventarne altri. L'altro giorno, a negozio, uno diceva a mo' di motto: "GFX cacca", dove la G sta per giochi e FX è riferito a una casa che produce giochi economici, giusto per dire che i titoli di questa collana non possono essere certo paragonati a *Crysis* o *Call of Duty 5*. Allora non facciamo più giochi interessanti (molti di questa collana lo sono) *[Verissimo. Guarda il primo Sacred o Jack Keane. NdMetalmark]* e allo stesso tempo economici per il fatto che esistono anche dei titoloni? Passo il tempo a negozio con gente che non compra *Gears of War 2* perché pieno di bug ("Mi è capitato di giocarci a casa di un amico, sparavo ad un cadavere e questi non si sgretolava"... MA PERCHÉ MAI DOVRESTI SPARARE A UN CADAVERE?!?) nonostante si siano presi *Uncharted* all'uscita, da me chiamato "due giorni e ti finisco a settanta euro"! Non provano manco la demo di *Mercenaries* ("Non ho sentito recensioni entusiastiche") però poi si prendono *GTA IV* e dopo due giorni mi dicono che è noioso!

Sapete, è davvero mortificante sentirsi dire da un ragazzino che ti sorprende a giocare a *The Club* (con cui gioco da un anno, nonostante faccia almeno un acquisto al mese): "Ma che piacere ci trovi con quella grafica?". Mi piacerebbe vedere quanti di quelli che leggono si siano infastiditi davanti a un rivenditore che propone a qualcuno che NON conoscete e di cui NON v'importa nulla giochi come *Halo 3* ("Che schifo, c'è l'aliasing") o *Burst Limit* ("Sì, ma si ferma alla saga di Cell". "Ma ci hai giocato?" "No"). Sono chiaramente gli stessi che non si toglierebbero mai *Pro Evolution* per *FIFA* e che sono pronti a dare dell'ignorante a chi consiglia per un regalo *Burnout Paradise* al posto di *BioShock*. Addirittura ho letto commenti di gente che si dichiarava felice per il fatto che avessero vietato *Manhunt 2*, non perché fosse molto violento (motivazione anche questa alquanto discutibile), ma perché come gioco faceva schifo. Oh, ma siete scemi? Se poi per la stessa motivazione vi bannano *Resident Evil 5* che fate? Perdonate lo sfogo, non dovrei lamentarmi, o una o l'altra sono sempre vendite a favore mio, ma sono convinto che continuando così i videogiocatori passeranno dall'essere considerati infantili all'essere considerati fanatici snob.

Ok, torno al lavoro, vado a mettere in vetrina *Exit* per DS, magari trovo qualcuno che i videogiochi li compra per divertirsi.

Antonio Amodeo, detto **Lo Spettro di Ishan** (Termini Imerese, PA)

Mi associo al rant dello Spettro. Coraggio, fratello, sono quelli come te l'ultimo baluardo alla Grande Distribuzione Organizzata. Non mollare mai. Non mollare mai o siamo tutti nei guai.

"Ho letto commenti di gente che si dichiarava felice per il fatto che avessero vietato Manhunt 2 perché come gioco faceva schifo. Oh, ma siete scemi? Se poi per la stessa motivazione vi bannano Resident Evil 5 che fate?"
Lo Spettro di Ishan

THE PINK, STRONG SIDE OF THE MOON

A volte, nella vita, capita a tutti il bisogno di potersi sedere e completamente estraniati dal mondo, iniziare, da soli o in compagnia di qualcuno 'che ci ispira tale desiderio', a contemplare il semplice e vano nulla... Quel momento in cui stacchi la spina e ti ritrovi solo... come nudo davanti alla vita.

Ci sono occasioni in cui, in questa circostanza, la tua coscienza ti dice che è tutto a posto o altre in cui ti senti un niente. Tutto questo, caro Marco, credo accada ogni giorno a chi come te ama il mondo così meraviglioso e dannato dei videogiochi. Sei tutti e nessuno... Nel salotto di casa, sei un grande condottiero che sgomina battaglie o un misterioso comandante che sfida lo spazio in cerca di creature spaventose... Poi basta aprire una porta e la realtà torna ad attanagliarti nella sua morsa...

"Hai finito?"

"La cena è pronta!"

"La bimba deve fare il bagnetto"

"Svegliati, comincia una nuova giornata di lavoro!"

Quello che leggo negli occhi di Pasky è questo... tanta nostalgia. Siamo insieme da tanto. Condivido le gioie e i tanti dolori della vita e a volte (a malincuore) questa sua enorme passione. Ho visto console nascere, accompagnate dal suo entusiasmo poi accantonate, a forza, in soffitta per far spazio all'innovazione che avanza, lasciando dietro discorsi intrisi di amarezza. Ma la mente camaleontica di un videogiocatore, sa adattarsi e nonostante tutto, riesce a guardare con nostalgica ammirazione il nuovo che incalza. La nostra casa è un tempio del ludico. Ma, come dice il saggio, "ama l'uomo e il vizio suo". E io, anche se lo fulmino con lo sguardo, cerco di essere accondiscendente, perché, per riprendere il discorso, è bello ritrovarsi a contemplare il nulla...

Leggo a volte il tuo spazio e, anche se c'è un divieto per quelli/e come me, volevo ringraziarti per occuparti con sapiente dedizione di quello che per te non è un lavoro, ma una passione che fa divertire tanti come voi. È un mondo a cui mi piace avvicinarmi, ma di cui faccio volentieri a meno... Non ho più tanto tempo per le mie passioni e per poter "contemplare il nulla", e sinceramente mi manca un po' tutto quello che avevo prima. Mi dispiace ammettere che la mia

PRESS PLAY

creatività non possa essere espressa comodamente seduta davanti ad una console; non posso vivere le vite degli altri se prima non vivo la mia! Sono stata una bambina (come la mia Chiara, che il 1° dicembre compie 1 anno) una ragazza e una mamma. Ma sono orgogliosa di essere una moglie... La mia piccoletta è una degna erede. Tiene il joypad tra le mani con tale naturalezza da lasciarmi sbalordita... I cromosomi non mentono: è tutta suo papà. Già immagino tra un po' le lotte tra i due. Chi vincerà? Caro Marco, anche con lei... so già che dovrò combattere... ma cederò... perché amare è soprattutto questo... DARE SENZA CHIEDERE NULLA IN CAMBIO.

La gioia nei loro occhi è la mia realizzazione più grande... Un abbraccio.
Ladymatlei

Lettere come questa, più che commentate, vanno assorbite con lentezza, assimilate, capite. E il fatto che ci arrivino, credetemi, è davvero significativo. Grazie mille, Milady. La sua Principessa è meravigliosa.

SACKFISH

Quando hai venti anni di carriera videoludica alle spalle, credi di aver ormai visto tutto, il 'giochino elettronico' per te non ha più segreti. Fine anni '80, io sono poco più di un bambino. "Mamma, ho finito i compiti, prendo la bici e vado al Tibi!" Già, il Tibidabo, la gloriosa sala giochi che bruciava le mie paghette alla velocità della luce. Allora potevo finire *Street Fighter II* con qualsiasi personaggio, a occhi chiusi, con un braccio legato dietro la schiena e... Eh, eh... be', forse sto esagerando, però... Dio,quante emozioni. Passano gli anni, il videogioco continua ad evolversi. Primi Anni '90, il mio amico Cep entra al Tibi visibilmente affannato, con un mezzo sorrisetto stampato sul volto, stringendo in mano dei fogli misteriosi... "Raga, ho le Fatality di *Mortal Kombat II*, le ho trovate su un giornale!" Lo guardo con gli occhi che brillano e gli dico: "Sei grande, Cep!"

Emozioni uniche, che solo da bambino puoi provare... Eppure oggi, alla 'veneranda' età di 28 anni, sono riuscito a provarle nuovamente (*Shadow of the Colossus* mi ha dato tanto, ma sono state emozioni diverse). Il deus ex machina è arrivato... Attenti, videogiocatori, forse è presto per dirlo, ma potremmo essere all'alba di una nuova Aurea Aetas videoludica...

Non pensavo che una semplice bambola di pezza potesse tanto.
Davide Pesce

MY DEFINITION IS THIS

Caro Metalmark, come promesso sono qui per fare una capatina al Cafè. È (forse) la teoria dell'eterno ritorno, predetto da Nietzsche, che mi spinge a tornare su un tema già trattato: la libertà espressiva nei videogame. Prendiamo un doloroso evento reale, quale può essere l'11 settembre. Su questo tema sono stati girati film, documentari, scritti articoli e libri, alcuni con il semplice scopo di fare audience o soldi. Eppure l'opinione pubblica non l'ha trovato scandaloso. Un videogioco su un simile evento sarebbe ammissibile? Sicuramente no, visto che al nostro amato media è negata una dignità intellettuale pari a quella dei media tradizionali.

Il gioco coinvolge in maniera attiva, portando il player a riprodurre atti moralmente riprovevoli, argomentano i detrattori dei videogame. Insomma, vestire i panni di Eric e Dylan e divertirsi a compiere una strage è di pessimo gusto, anzi è un atto da deviati.

Ma in titoli come *Super Columbine Massacre RPG* non si gioca e ci si diverte con il dolore. E non tanto perché il videogame può essere considerato una forma d'arte, quindi degno di trattare ogni contenuto. Infatti non credo che tutti i videogiochi possano essere considerati arte, così come non lo sono tutti i best seller fatti con lo stampino o i film 'da due dei sei autori di Scary Movie'.

Piuttosto, il punto è che il giocatore non è obbligato, nel portare a termine il gioco, a condividere ciò che vede/sente o le azioni virtuali che compie. Un attore può essere una persona buona nella vita reale o recitare un ruolo da cattivo, ma questa seconda opzione non implica che diventi malvagio. Il suo personaggio lo è, mentre egli conserva la sua identità, conscio della finzione. Similmente il giocatore è attore e spettatore allo stesso tempo. Guida lo svolgersi degli eventi virtuali, osserva sullo schermo il risultato delle sue azioni/decisioni, e intanto rielabora il messaggio che il gioco gli trasmette, vedendo se questo possa adattarsi o meno alla sua morale. A questo punto, se posso leggere Mein Kampf senza per forza condividere il pensiero nazista, non troverei sconveniente nemmeno un videogame giocato dal lato dell'Asse. Il discorso si potrebbe ulteriormente ampliare parlando degli effetti positivi che ha il gioco, che per esempio permette, secondo il pensiero freudiano, di esorcizzare in maniera simbolica paure anche profonde, ma non mi sento sufficientemente ferrato per spingermi in questo territorio. A me basta sapere che, come ricordava il buon Bittanti, i proiettili virtuali che sparo in un gioco non uccidono nessuno.
Matteo Tecilla aka Archangel256
P.S. Saluti a tutta la redazione e complimenti per l'ottimo lavoro, qualcosa di unico nel panorama videoludico nostrano.

Con me sfondi una porta aperta. Questo è un tema sul quale mi batto da anni, con rinnovata forza ed energia. Le ragioni sono esattamente quelle da te esposte, che ribadisco come vere. Dobbiamo confrontarci con i signori che vivono 'fuori le mura videoludiche' e far loro capire che Spartaco ha spezzato le catene. Presto.

OVERLOAD

Questo mese Borderline Cafè mi ha messo in crisi: troppe lettere anche per l'edizione extralarge alla quale vi abbiamo abituato. Non è meraviglioso? Sì, lo è, tanto più (non mi stancherò mai di ripeterlo) in un mondo che ormai ha tradito le 'rubriche postali' per forum e commenti su blog. Qui dovete aspettare e non siete certi di essere pubblicati, inoltre non avete l'ultima parola. Vero, tutto vero. Eppure scrivete, tanto e di dannata qualità. Che significa? Ditemelo voi. Io già lo so.

Nel prossimo numero

Game Pro 019
in vendita il 31 dicembre

BIT WORLD

VENDITA PER CORRISPONDENZA

VIA CAVALLOTTI, 98 — INFO@BITWORLD.IT — TEL.039/2720499

20052 – MONZA (MI) VISITA IL NS. SITO WWW.BITWORLD.IT TEL./FAX039/747171

IMPORTAZIONE DIRETTA DA GIAPPONE –HONG KONG -EUROPA USA–SUL SITO TROVERAI TUTTE LE NOVITA' IN USCITA

PLAYSTATION 2

GIOCHI USA/JAP/PAL

PLAYSTATION 2 SLIM JAP 169.90
PLAYSTATION 2 UNIVERSALE 169.90

ATELIER IRIS 3 GRAND FANTASM USA
ARTOFFIGHTINGCOLLECTION 32.90
BATTLE STADIUM D.O.N. JAP 39.90
FATE UNLIMITED CODES TEL
FRONT MISSION 5 JAP 49.90
EVANGELION SHINSEIKI 49.90
GUNDAM MUSOU 2 59.90
GUNDAM VS ZAFT JAP 49.00
GUNDAM MEGURIAI SORA 35.00
JO JO BIZZARRE ADV. 44.90
KING OF FIGHTERS 94 REBOUT 44.90
KING OF FIGHTERS98 ULT.MATCH39.90
REAL ROBOT REGIMENT 39.90
MOBILE SUITE GUNDAM 00 58.90
M.S.GUNDAM SENKY LOST WAR 35.00
MUSHIHIME SAMA LTD EDITION 57.90
NARUTO NARUTIMATE HERO 3 39.90
PERSONA 3 FES 34.90
PERSONA 4 USA 49.90
ROGUE GALAXY PAL 33.90
S.ROBOT WAR IMPACT 39.90
S.ROBOT WAR ALPHA 2 45.00
SUPER ROBOT WAR ALPHA 3 44.90
STREET FIGHTER 3 3° STRYKE 29.90
SUPER ROBOT WAR MX 49.00
S.ROBOT TAISEN Z 67.90
TRIGGER HEART EXELICA ENHANCED
XENOSAGA EPISODIO 1 USA 29.00
BERSERK 53.90
CAPTAIN TSUBASA JAP 53.90
DEVIL MAY CRY 3 SPECIAL ED. 19.90
FINAL FANTASY 12 PAL 19.90
GAROU MARK OF THE WOLF 39.90
GOD OF WAR 2 27.90
GUILTY GEAR XX accent core 49.90
DIGITAL DEVIL SAGA 2 PAL 29.90
FUUUN SUPER COMBO 39.90
HOKUTO NO KEN+DVD 53.90
HOKUTO NO KEN PLAT JAP 32.90
SEGA AGES HOKUTO NO KEN 29.90
JO JO ADVENTURE 2 JAP 49.90
KING OF FIGHTERS OROCHI COLL T.
KINGDOM HEARTS 2 PS2 24.90
YU YU HAKUSHO FOREV JAP 49.90
METAL SLUG ANTHOLOGY PAL
METAL GEAR SOLID 3 SUBSIST. 24.90
MOBILE S. GUNDAM CLIMAX 49.90
NARUTO KONOHA SPIRITS 49.90
NARUTO SHIPPUDEN accel 1 44.90
NARUTO SHIPPUDEN ACCEL 2 53.90
RADIATA STORIES USA 34.90
RESIDENT EVIL 4 PAL 19.90
RYU GA GOTOKU 2 49.90
SENGOKU BASARA X 49.90
SUNSOFT COLLECTION 39.90
Final fantasy 12 international zoDiac tel
SECRET OF EVANGELION 49.90
SEIKEN DENSETSU 4 D.OF MANA 59.90
S. ROBOT WAR ORIGINAL GENARATI
J.L. WINNING ELEVEN 11 58.90
GUNDAM SEED ZAFT 2 PLUS 53.90
MODIFICA IN SEDE PS2 €75.00

ACCESSORI:

MEMORY 8MG SONY 9.90
JOY PAD SONY DUAL SHOCK 19.90
ACTION REPLY MAX EVO+PEN DR28.90
ACTION REPLY PER PS2 JAP 59.90
CAVO RGB 8.00
SLIDE CARD FREE LOADER 25.90
ADATT. PAD PS2 SU PC 9.90

www.bitworld.it

DREAMCAST

DREAMCAST CONSOLE JAP 139.90
DAYTONA USA 24.90
F 355 24.90
GUNDAM 0079 44.90
HOUSE OF THE DEAD+GUN 49.90
POWER STONE 1 34.90
POWER STONE 2 39.90
TRIGGER HEART EXELICA 64.90
KARIOUS 64.90
KING OF FIGHTERS 99 DREAM MATCH 34.90
SHENMUE 1 24.90
SHENMUE 2 39.90
SONIC ADV.2 SPECIAL PACK 39.90
SOUL CALIBUR 19.90
UNDER DEFEAT 69.90

DISPONIBILI SU PRENOTAZIONE TUTTI I TITOLI GIAPONESI

XBOX 360

XBOX360 ARCADE HDMI +5GAMES 172.90
XBOX360 PRO HDMI 224.00
Xbox360 ELITE HDMI 279.90
AGAREST SENKI REAPIER LANCE
ARMORED CORE FOR ANSWER
BANJO KAZOOJE 48.90
DEVIL MAY CRY 4 44.90
OTOMEDIUS G JAP 59.90
RAIDEN 4 JAP 59.90
TALES OF VESPERIA
THE CLUB 39.90
TOO HUMAN 58.90
VIVA PINATA TROUBLE IN PARADISE
battle fantasia (dal 26/9)PAL - 49,90
dead space (dal 31/10)PAL - 59,90
DO DON PACHI BLACK LABEL JAP
FALLOUT 3 (DAL 10/10)PAL - 58,90
FARCRY 2 59.90
fifa 09 (dal 2/10)PAL - 58,90
final fantasy XIII (DAL 25/11)USA - 59,90
fracture (ottobre)PAL - 58,90
gears of wars 2 (dal 7/11)PAL - 53,90
GUNDAM MUSOU 2 TEL.
INFINITE UNDISCOVERY PAL - 46,90
OTOMEDIUS G 69.90
MORTALKOMBAT VS DC UNIVERSE 59
PRINCE OF PERSIA 59.90
Pro Evolut. Soccer 2009 (dal 17/10) 63,90
Project Origin (ottobre)PAL - 59,90
rise of the argonauts (dal 19/9)PAL - 58,90
ROCK BAND 2 59.90
Tales of Vesperia JAP - 59,90
THE LAST REMNANT 54.90
TOMB RAIDER UNDERWORLD (21/11 59,90
WWE SmackDown vs. Raw 2009 59,90
OFFERTE

the club (PAL) € 29,90
frontlines fuel of wars (PAL) € 29,90
fantastic 4: a silver surfer - PAL€ 19,90
forza motorsport 2 - PAL€ 29,90
DEAD RISING (PAL) € 28,90

www.bitworld.it

NINTENDO WII

NINTENDO WII PAL+WII SPORTS 224.90
NINTENDO WII JAP 269.90
ACCESSORI: VEDI SUL SITO
ANIMAL CROSSING+WII SPEAK TEL
BIO HAZARD 1 TEL.
BLEACH VS CRUSADER 59.90
CASTLEVANIA JUDGEMENT 57.90
KAZE NO KLONOA 59.90
I SIMPSON PAL 24.90
MARIO GALAXY PAL 44.90
MARIO KART PAL 44.90
RESIDENT EVIL 4 USA 24.90
SMASH BROS BRAWL PAL 44.90
TALES OF SYNPHONIA PAL 58.90
TRANSFORMER THE GAME PAL 22.90
SOUL CALIBUR LEGEND PAL 49.90
Animal Crossing: City Folk (dal 20/11)45.90
CHOCOBO'S DUNGEON - 39,90
dokapon kingdom (dal 18/10/08)USA - 45,90
TATSUNOKO VS CAPCOM 59.90
Lost in Blue: Shipwrecked USA - 45,90
Mario Super Sluggers (dal 29/9)USA - 45,90
Naruto: SHIPPUDEN TAISEN EX 3 59.90
One Piece Unlimited Cruise: Episode 1 (dal 15/9/08 JAP - 58,90
OPOONA (DAL 25/9/08) PAL - 53,90
RYGAR THE BATTLE OF ARGUS 57.90
TATSUNOKO VS CAPCOM 59.90
WARIO LAND SHAKE IT PAL 44.90
YATTAMAN WII 59.90

PS3

PLAYSTATION 3 60g JAP TEL.
PLAYSTATION 3 80G PAL 359.90
PER ALTRE OFFERTE VEDI SITO
TITOLI PS3:
AFRIKA 49.90
EVERYBODY GOLF 43.90
GUNDAM MUSOU 2 TEL
DAMNATION 59.90
DEAD SPACE 58.90
DISGAEA 3 USA 59.90
ETERNAL SONATA 59.90
FALLOUT 3 58.90
NINJA GAIDEN SIGMA 34.90
MORTAL KOMBAT VS DC UNIVERSE
MOTORSTORM 2 54.90
MLB 08 THE SHOW 59.90
PRINCE OF PERSIA 59.90
RAILFAN 59.90
RAILFAN 2 59.90
RESISTANCE 2 TEL
ROCKBAND 2 64.90
SIREN BLOOD CURSE 28.90
VIRTUA TENNIS 3 24.90
VIRTUA FIGHTER 5 29.90
WHITE NIGHT STORY 69.90
WINNING ELEVEN 2009 64.90
bioshock PAL— 56,90
brothers in arms hell's highway PAL - 59,90
CROSS EDGE (JAP - 59,90
dead space (dal 31/10)PAL - 59,90
PRO EVOLUTION SOCCER 2009 63.90
SOCOM: U.S. Navy SEALs Confrontation (w/Headset)USA - 64,90
street fighter 4 (20/2/09)
tomb raider underworld (dal 21/11PAL58,90
OFFERTE
half life 2 the orange box (PAL) € 39,90
NEED FOR SPEED PROSTREET € 39,90
nba live 08(PAL) € 39,90
virtua fighter 5- PAL€ 29,90
virtua tennis 3 (PAL) € 27,90
virtua fighter 5 - region free(USA) € 27,90
fifa 08 (PAL) € 39,90 I SIMPSON € 39,90

DVD-R 8X VERBATIM 50 PEZZI 14.90
DVD+R 16XVERBATIM50PEZZI 14.90
SANDISK PRO DUO 2GIGA PSP € 12.90
SANDISK PRO DUO 4 GIGA PSP€ 18.90

PLAYSTATION1 JAP

INUYASHA 2 59.00
CAPITAN TSUBASA J 2 39.90
CHANGE GET A ROBOT 49.90
CHRONO TRIGGER 45.00
DEVILMAN 54,90
DRACULA X+CDMUSIC 59.00
EINHANDER 52.90
FINAL FANTASY 7 INT. 49.90
GEAR FIGHTER DENDO 49.90
GEPPY X 59.00
HOKUTO NO KEN 2 53.90
S.ROBOT TAISE ALPHA 29.90
S.ROBOT WAR ALPHA G. 39.90
XENOGEARS 29.00

PSP

PSP SLIM 3000 159.90
PSP SLIM DOWNGRADATA 184.90
PSP BUNDLE GUNDAM VS GUNDAM
PSP BUNDLE DISSIDIA 339.90
BLEACH 3 39.90
BLEACH 4 39.90
BLEACH 5 39.90
BLEACH SOUL CARNIVAL 49.90
DISSIDIA FINAL FANTASY TEL
DUNGEON MAKER 2 39.90
GUNDAM BATTLE UNIVERSE39.90
YGGDRA UNION USA 34.90
JEANNE D'ARC USA 34.90
HOKUTO NO KEN RAHO GAIDEN
ULTIMATE GHOST'N'GOULS 19.90
KENKA BANCHOU 3 49.90
KINNIKUMAN GENERATION 39.90
S.ROBOT WAR TAISEN A 54.90
SECRET OF EVANGELION 39.90
STAR OCEAN THE FIRST DEPARTURE USA 35.90
S.ROBOT WAR MX 39.90
BORSA SONY 9.90
CAVO USB 2in1 6.90
COPRISCHERMO HORI 9.90

www.bitworld.it

NINTENDO DS LITE PAL 137.90

NUOVO NINTENDO DS-I CON TELECAMERA INTEGRATA 239.90
NINITENDO DS LITE 137.90

CASTLEVANIA ORDER OF ECCLESIA 36.90
CHRONO TRIGGER USA 48.90
DRAGON QUEST 4: CHAPTERS.. 37.90
EXIT DS 34.90
FIRE EMBLEM SHADOW DRAGON 35.90
FINAL FANTASY 4 32.90
HAJIME NO IPPO THE FIGHTING
JUMP SUPERSTAR 44.90
JUMP ULTIMATE STARS 49.90
MAZE OF FATE 34.90
KORG DS-10 37.90
QUENDAN 2 44.90
SD GUNDAM G GENERATION CROSS D
SUPER ROBOT TAISEN W 44.90
Cid to Chocobo no Fushigi na Dungeon:
TALES OF HEARTS TEL
Toki W.4/11JAP - 39.90
Code Geass: Hangyaku no Lelouch R2 disgaea (dal 26/9)USA - 34,90
Kirby Super Star Ultra USA - 34,90
Long Vacation: Iruka to Watashi (dal 1/9) JAP - 34.90
Master of the Monster Lair (dungeon maker) dal 8/9USA - 34,90
Phoenix Wright: Ace Attorney Trials &Trib. (3/10PAL - 38,90
Pokemon Ranger: Shadows of Almia (dal 14/11 34.90
Valkyrie Profile: Toga o Seoumono (dal 4/11JAP - 52.90

R4 DS REVOLUTION 19.90
R4 NEW 24.90
R6 SILVER 39.90
M3 REAL DS 38.90

NEO GEO CARTUCCE 249
NEO GEO CD JAP 169.00
PC ENGINE DUO RX 279.00
PC ENGINE DUO R 249.00
SATURN JAP 99.90
NEOGEO POCKET COL. 59
MEGADRIVE JAP 99.90
MEGA CD JAP 139.00
SUPERFAMICOM 99.90
PC FX 169.00
WONDERSWAN COLOR 59.00
GAMEGEAR+GIOCO 89.00

DISPONIBILI SU PRENOTAZIONE TUTTI I TITOLI JAP DELLE SOPRACITATE MARCHE, CHIAMARE LO 0392720499

www.bitworld.it

GALLERIA BIO HAZARD JAP PER PS1

BIO HAZARD 1 39.90
BIO HAZARD DIR. CUT 39.00
BIO HAZARD D.CUT D.SHOCK39.00
BIO HAZARD 2 39.00
BIO HAZARD 2 D.SHOCK VERS. 39
BIO HAZARD 3 D.SCHOCK 39.90

CD MUSICALI:

FINAL FANTASY 7 4 CD 49.90
FINAL FANTASY 8 4CD 49.90
FINAL FANTASY 9 4 CD 49.90
FINAL FANTASY X 4 CD 49.90
FINAL FANTASY X 2 2CD 39.90
FINAL FANTASY 12 4CD 49.90
CAVALIERI ZODIACO 3CD 49.90

GAME CUBE

GAMECUBE console jap119.00
BATTLE STADIUM DON 49.90
BLEACH GC JAP 49.90
KINNIKUMAN GENERATION 49.90
IKARUGA JAP 79.90
NARUTO 4 49.90
RESIDENT EVIL REBIRTH PAL 33.9
RESODENT EVIL 2 PAL 33.90
RESODENT EVIL 3 PAL 33.90
RESIDENT EVIL CODE VERONICA PAL
RESIDENT EVIL 4 PAL 33.9
SD CASHPON WARS 49.90
MEMORY CARD 251 K ORIGINV21.90
PAD COMP. 15.90
JOYPAD ORIGINALE 25.90

GAME PRO N°18 - MENSILE - NATALE 2008 - € 6,00

Sprea editori
ITALY
9 771971 950007
80018